Multimédiás magazin CD melléklettel

CD GURU

97/2

995 FT

PC-s játék demok, shareware szoftverek, zenék, egyebek

Emperor of the Fading Sun
Redneck Rampage
Virtua Squad
Fallen Haven
Ace Ventura
Toonstruck
Ecstatica 2
Cavewars
G-Nome
F22

Poszter mellékleten: Phantasmagoria 2, The Darkening

Kiadja az Új Guru Lapkiadó Kft.
Postacíme:
1399 Bp., Pf. 701/765
guru@mail.datanet.hu

Főszerkesztő:
Berényi Zoltán
Munkatárs:
Boruzs Krisztina
Harangozó Csongor
Lapmanager:
Lám Gábor
Médiamanager:
Szakács Gábor
Terjesztés:
Kovácsné R. Beatrix
Tördelőszerkesztő:
Laza

Megjelenik kéthavonta
Ára: 995 Ft.

Megrendelhető kizárólag a szerkesztőség címén, illetve megvásárolható Budapesten és vidéken a nagyobb számítástechnikai üzletekben.

Terjeszti a
HIRKER Rt., NHRT

ISSN 1218 - 9502

A szerkesztőség címe:
1085 Budapest,
Somogyi Béla u. 16.
Tel.: 137-0007

Előfizetési díj 1 évre:
5.250 Ft.

Nyomdai munkálatok:
Gutenberg Nyomda
Budapest

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs-, valamint a CD-n található anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A CD-n lévő szoftverek által indirekt módon okozott károkért, a kiadó nem vállal felelősséget!

A GURU ITT IS LEGYEN VELETEK!

Intro

Üdv mindenkinek!

Ismét itt vagyunk egy jó kis CD GURU-val, melyen minden megtalálható mi szem szájnak ingere. Valahogy az újság (és a CD) készítése olyan szomorkás, lassú januári hangulatban kezdődött el, aztán szerencsére felgyorsultak az események, egymás után érkeztek a jobbnál jobb programok demoi, a végén már komoly irtást kellett rendezni a kevésbé színvonalas programok között, hogy minden beférjen. Ez meglátszik az újság tartalmán, hiszen nem biztos, hogy mindenről olvashattok ami felkerült a CD-re, hiszen nagy kavarások voltak az összerakás végén.

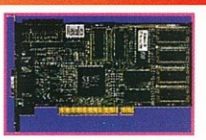
Néhány szót szeretnénk még ejteni a hónap specialitásairól. Első meglepetésünk 50 oldies játék képében jelentkezik, reméljük tetszeni fognak, mi nagyon jót szórakoztunk rajtuk. Ezentúl fel szeretnénk venni azt a szokást, hogy egy kiemelt felhasználói témáról közlünk néhány érdekes dolgot, természetesen úgy, hogy ne menjen a demok rovására. E havi témánk a grafika, erről a területről találhattok igen érdekes programokat a CD-n. Kérésetekre visszatért a turkáló szekció, több mint 500 utility várja az érdeklődőket.

Most pedig következzen ami még nem volt, egy CD GURU 97/2-es.

GURU Team

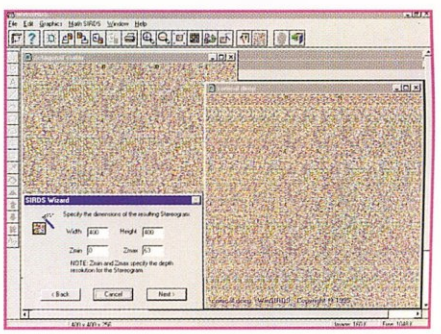
HW news

23 3D kártyák
9FX Reality 772
Stingray 128/3D
Intergraph Intense 3D 100
Eagle MAX



Felhasználói írások

24 Grafikus programok
LView Pro
ACDSee 95
Street Graphics
GIF Contruction Set
Polyform
RealView
WinSIRDS
CompuPic 32
EZ View
Flash View
Ice View



Egyebek

30 Shareware játékokról

Apróságok

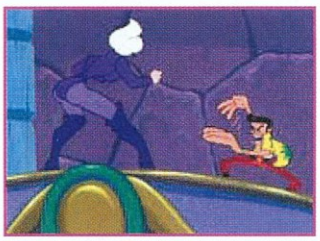
4 Ace Ventura
4 Blast Chamber
6 Rocket Jockey
6 Great Battles of Alexander
7 Huygen's D.
7 Marble Drop
8 Neverhood
8 Soultrap
12 Power Rangers
12 A10 - CUBA
13 Wardiary
13 Surface Tension
14 Crazy Drake
14 Full Tilt 2
21 Fighter Duel
21 Helicorps
24 Star Command Revolution
25 Eat me Dust
25 Sonic the Hedgehog
33 Daytona
33 Sega Rally
34 Street Racer
34 Last Minute játékok

Bemutatók

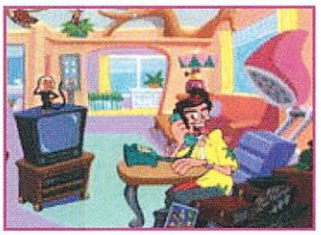
5 Magic the Gathering
9 Toonstruck
10 Virtua Squad
11 G-Nome
15 Ecstatica 2
16 Back to Baghdad
22 Cavewars
32 Hallen Haven

Ace Ventura

Ki ne ismerné és szeretné az állati nyomozót, Jim Carrey-t. Tudom, tudom Del ki nem állhatja, de inkább egy kicsit féltékeny rá, mint minden normális férfi. Irigyeljük azokat a lökött vonásait, ami miatt akkora sikere van a nőknél. Csak idő kérdése volt, hogy mikor éri el a számítógépes sors. A 7th Level volt a leggyorsabb, így tehát ők hozhatják ki az első Ace Ventura programot. Nem is



akármilyen ez a játék, hiszen vérbeli kalandjátékról van szó. A feladataink közé tartozik kipusztulófélben levő állatok megmentése, környezetszennyező bitangok megfékezése és sok más nemes tevékenység. Egzotikus



helyszíneket látogathatunk meg, ahol sok érdekes karakterrel kerülhetünk kapcsolatba. A demoban éppen Alaszkába látogatunk el, ahol az elrabolt huszkikat kell

kiszabadítanunk. A feladatok nem igazán nehezek, a fiatalabb korosztály is könnyedén megbirkózhat velük. Csak Win95 alatt hajlandó

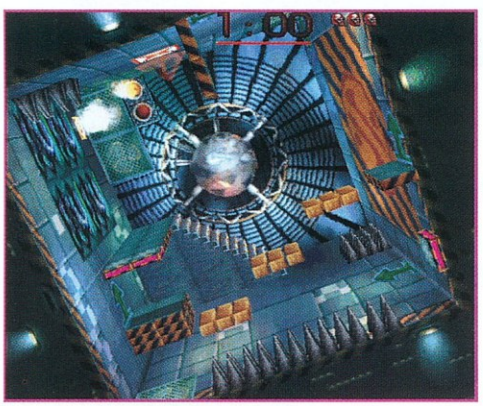
elindulni a program, de ezért cserébe nagyfelbontású grafikát kapunk. Külön meg kell említenem a hangszínészek teljesítményét is, hiszen egy Jim Carrey-t utánozni nem kispályás teljesítmény. A grafikusok is kitettek magukért, hiszen jó néhány képkockát meg kellett rajzolniuk a végleges verzióban. Elakadni nem nagyon fogunk, hiszen egy órába beépített segítőtárs fog tanácsokat adni a játék során. Nem árt ha trenírozzuk a rekeszizmainkat a játék előtt,

hiszen ízelítőt kaphatunk az igazi Ace féle humorból is. Talán az egyik legnagyobb hiányosságnak azt tudnám felhozni, hogy nem lehet kiíratni a szöveget a képernyőre. Ez nagyfokú udvariatlanságra vall a készítők részéről, hiszen Ace szövegét még egy eredeti amerikai sem érti meg rögtön, nemhogy mi. Ettől az egy kis hibától eltekintve azt hiszem, hogy kellemes szórakozást fog nyújtani Ace Ventura, az állat(i) nyomozó.

Mocsy

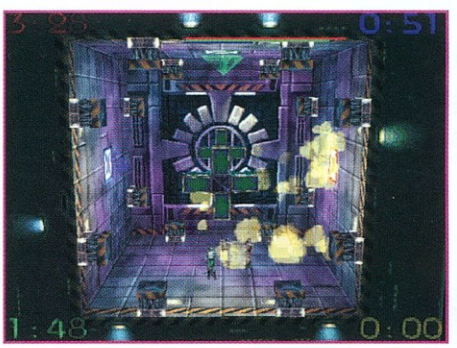
Blast Chamber

A logikai-akció gamékat mindig is szerettem. A Blast Chamber egy kissé furcsa megoldású, de mindenképpen jópofa játék. A legfőbb erénye az eredetisége. Régóta nyüstölök gépeket, de nem emlékszem ehhez hasonló játékra (talán Spectrumon volt



valami Deactivators...?). Ez lehet azért, mert jelen megvalósításához elkél egy kis prockóizom, vagy mert esetleg senkinek se jutott idáig eszébe. Passz... Az egyjátékos üzemmódon kívül van 2-4 játékos egygépes és hálózatos üzemmód is. Mindez vegyesen lehet human, ill. computer (meg kell hagyni, elég tetű módon játszik a gép) játékosokból. Az alapfelállás, hogy minden játékos hasában egy időzített bomba lapul. Ha az idő lejár, akkor csendes pukkanás és halálsikoly kíséretében eltávozik a pályáról. Meghalás következik az energiasáv elfogyásából is. Nosza!

Az egyjátékos módban végig kell mennünk egy halom mindenféle trükkös dologgal telepakolt pályán. A legjobb, amikor a zöld nyilaknál megrúgva a falat a pálya 90 fokos szögben elfordul (mintha egy dobozt oldalról néznénk). Ilyenkor persze a fal lesz a padló, a padló lesz a fal, stb... Ez mindig új helyzetet teremt. Ezzel a dologgal variálva kell elérnünk



a pálya végét jelző forgó négyzet alapú gúlára hasonlító izét. Eközben fel kell szednünk egy feketén(!) villogó csillagot. A demoban csak 3 egyéni pálya van. Deathmatch. Ebből két féle van. Az egyiknél egy élettel rendelkezünk, a másiknál meg a Doom-hoz hasonlóan mindig újraéledünk. A cél a többiek szivatása. Mindenkinek megvan a saját színnel jelzett leadó forgó izéje. A csillagot elkapva valamelyik forgónál azt leadhatjuk. Ha a sajátunknál adjuk le, akkor a mi energiacsíkunk növekszik, ha a másikénál, akkor az övé fogy. Így gyakorlatilag bárkit szivathatunk, illetve veszély esetén magunkat tápolhatjuk. A csillagon kívül sokféle extra dolgot is felkaphatunk, pl. fagyasztó, extra idő, stb. A teljes változatban persze sokkal több pálya és extra lesz.

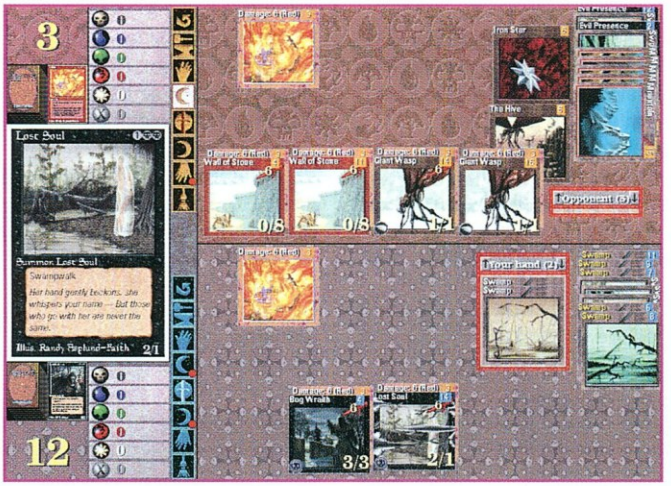
A Blast Chamber biztosan nem lesz nagy pukkanás, de azért oda lehetne figyelni rá egy kissé. Szerintem teljesen jó gáme.

SAKMAN

Magic: The Gathering

A PC GURU hasábjain egy ideje már ismerkedhettek a Magic the Gathering-gel. Végre elérkezett az idő, talán valóban megjelenik a MicroProse által több mint egy éve ígért program. Azok akik ismerik ezt a kártyajátékot, azt hiszem éppoly feszülten várják a programot, mint azok, akik kíváncsiak erre a játékra, de nem szívesen költenek ezreket kártyalapokra.

A Magic-ben egy varázsló szerepében kell összemérned tudásodat riválisaiddal. Ezt a különféle kártyákból összeállított paklijaiddal teheted meg. A varázslatok alapszínei között öt különféle színt találhatsz: a feketét, a vöröset, a zöldet, a fehéret és a kéket. Minden szín képviselőinek más és más a fő jellegzetessége. Hogy melyik áll hozzád legközelebb, illetve hogy melyik vezet Téged a győzelemre, majd kiderül.



Akik már játszottak a Magic-kel, biztosan egyből otthon

érzik majd magukat a játékban, ám akik még soha nem próbálták, sőt talán még nem is hallottak róla, azoknak eleinte kicsit szokatlan lesz. Első és fontos tudnivaló, hogy a játék körökre osztott, semmit nem kell elkapkodni, nyugodtan átgondolhatod döntéseidet. Ebben a játékban varázslataidhoz, legyen az akár egy lény megidézése, tárgy létrehozása, direkt sebzést okozó spell vagy például tartósan ható mágia, mana szükséges. A manát általában a különféle területlapok (land) segítségével szerezheted meg. Hogy melyik land milyen manát termel számodra, megtalálod a lapon. A különböző típusú manákat ún. manaszimbólumokkal jelölik. A varázslatok komponensei tulajdonképpen ezek a mágikus energiaegységek, bár némelyik spell létrehozásának egyéb feltételei is lehetnek (pl. lény áldozása). A célzott varázslatok pedig nem valósulhatnak meg legális célpontjuk nélkül. A párbajok célja tulajdonképpen az ellenfél legyőzése. Itt a programban ez leginkább a hagyományos módon érhető el; ha ellenfeled életpontjainak számát 0-ra vagy az alá csökkented. Azonban az is veszít, aki körének megfelelő fázisában nem tud új lapot húzni, függetlenül életpontjainak számától. A másik ellen irányuló támadásaid legegyszerűbb módja, ha megidézett lényeidet támadásra indítod. Ehhez azonban ezeket a lapokat el kell fordítanod, ami azt jelenti hogy ellenfeled körében (amikor lehet hogy majd ő támad) nem tudsz velük védekezni. Tehát nem nyerő stratégia ész nélkül támadni, hiszen ha védtelenül hagyod magad, könnyen Te maradhatsz alul. A sokféle varázslat számtalan kombinációt rejt magában, ám ezekre most nem térnék ki. A készítők gondoskodtak minden információról, ami a játékhoz kell (nyelvtudás szükséges). A többit pedig majd meghozza a tapasztalat.

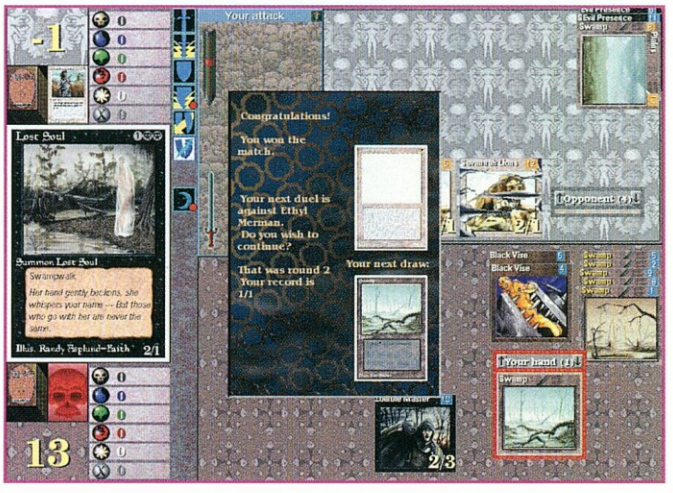
A játék által felkínált négyszázöt lap tartalmazza a teljes 4. kiadást, huszonnyolc kivont lapot és tizenkét vadonatúj kártyát, az ún. Astral set-ből, ami kifejezetten a számítógépes változathoz készült. Első nekifutásra a Magic programszinten csupán egy játékost tud ellátni, de a MicroProse idővel (és gondolom a siker függvényében) természetesen bővíteni kívánja a lehetséges játékosok és persze a lapok számát is.

A cég RPG elemeket is vegyített a játékba, hiszen karrieredet egy kisebb tudású mágus szerepében kezdheted (ez tulajdonképpen a valóságban is így van). Shandalar felderítésével újabb és újabb varázslatok birtokába juthatsz, növelve ezzel tudásodat és lapjaid számát is. A falvakban akár kereskedhetsz is, nem is beszélve a párbajokban nyerhető lapokról.

A veterán kártyások számára is tud ajánlani valami újat a program, pl. elsősorban azt, hogy bármikor készen áll egy-egy csatára. Jómagam még nem tartozom az „igazi" veteránok közé, talán ha ovis lehetek, de azért néhány elvárásom nekem is van a programmal szemben. A demo alapján azonban korai lenne

még ítéletet alkotni. Maradjunk annyiban, hogy ígéretes, még akár lehet is belőle valami. Ám azt a varázslatos érzést, amikor az ember felnyit egy booster-t és izgatottan várja milyen új lapokat szerzett gyűjteményébe, azt hiszem nem tudja pótolni semmi.

Lily



Rocket Jockey

Már megint egy szürke téli éjszaka, amikor is CD GURU-s demokat kell nézegetnem, s némi cikkel is el kellene halmoznom Lazát. Sebaj, legalább néhányat megnézek (a többit úgyse szoktam). A Rocket Jockey nevű borzadály elég debilnek néz ki, na lássuk...

Ilyen, és hasonló gondolatok szállták meg az agyamat, mikor is Dzsoki Júving rakétalovaglása kissé kizökkentett a mindennapok unalmas szürkeségéből. Ez a legdebilebb játék, amit életemben láttam. Aki ezt kitalálta, az tuti nem komplett. Már a játékosok kiválasztásánál akadtak gondjaim. A rocket-bike-jukat elhagyni kényszerült pilóták műrepülő mutatványa alapján kell kiválasztani a leendő pilótánkat. Bár biztosan rengeteg értelme van a dolognak, de egy biztos – a bőrdzsekik hátán levő félelmetes logo-kat igen jól lehet látni. Ha a dolog eme igen elmekoptató részén túljutottunk, akkor tán az aréna felé kellene venni az irányt. Ha sikerült felkapnunk rakétahajtású motorunkra, akkor már csak az idő az ellenfél, hiszen más nem lehet.

A demoban a legelső típusú küzdelem játszható csak. Ez egy nagy arénában játszódik, a cél az ellenfelek lestrapálása. Erre sokminden felhasználható. A motorunkról kilőhető (jobbra, ill. balra) kötéllel rákapcsolódhatunk az oszlopokra, így „élesebb" kanyarvételt is eszközölhetünk. Ugyanezzel a sodronykötéllel az ellenfelet begyűjthetjük,

majd elegáns mozdulattal a falnak passzírozhatjuk. Sőt, még a rocket-bike-ját is átvehetjük komcsi megőrzésre. Ha padlót fogunk, akkor séta vissza, és újult erővel vethetjük magunkat a többiekre.

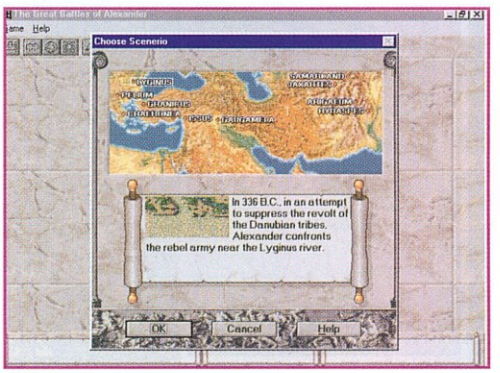
Hát ez tényleg hatalmas game. A preview szöveg szerint mindhárom üzemmódban lehetőség lesz a többjátékos üzemmódra. Majd ki kéne ám próbálni!

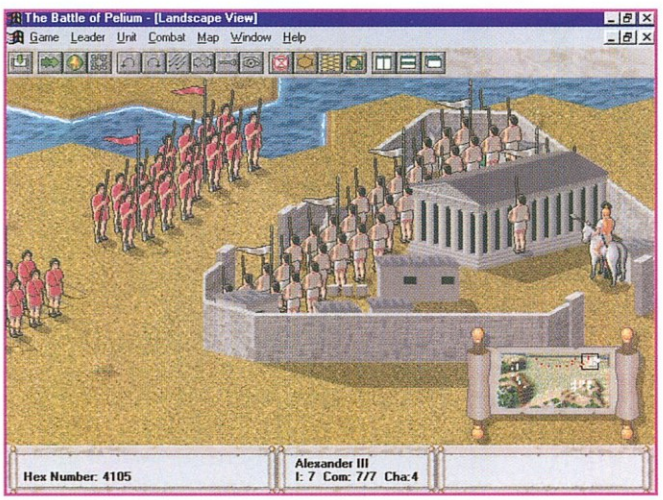
SAKMAN

Great Battles of Alexander

Az ókorhoz kapcsolódó stratégiai játékok sokszor választanak egy-egy híres-neves hadvezért „téma"-ként. Ez alkalommal Te lehetsz Alexander és vezetheted Macedonia legendás seregeit! Verd le a lázadó görögöket és a kekeckedő perzsákat, sőt akár rettegett királyok és fáraók birodalmát is megszerezheted! Itt az alkalom, hogy kicsit ismét átírd a történelmet és a világ a lábaid elé omoljon. Vajon felérsz-e a Nagy Alexander briliáns stratégiai elméjével, vagy elbuksz idő előtt? Képes vagy meghódítani a megismert világot? Csak egy módon tudhatod meg. Készülj fel egy utazásra a múltba, abba az időbe, amikor a csatákat még kardokkal, lándzsákkal és harci elefántokkal vívták!

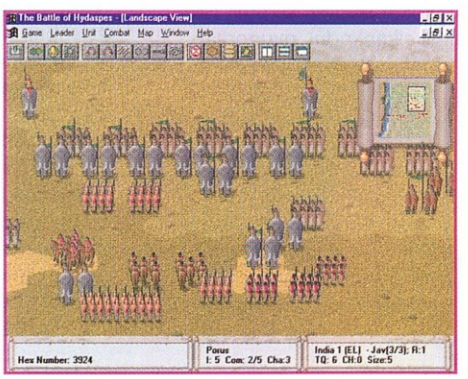
A demoban India hatalmas seregeivel küzdhetsz meg. A finom trükkök és taktikák talán még nem igazán láthatók, de így is rengeteg segítséget találhatsz a programhoz mellékelt helpfile-ban. Rögtön szembetűnik, hogy az egész a konkrét ókori csatákról szól. Nem a lakosságról, a városokról vagy a népről; csak szigorúan a harcmezőkön alkalmazható taktikák legfinomabb részleteit ismerheted ezúttal meg.





A tavasszal megjelenő program hangulatos, szépen kidolgozott, körökre osztott, egyszerűen kezelhető játékot ígér. A kész verzióban tíz egyedi csatát és egy összefüggő sorozatot alkotó campaign módot találsz majd. A készítők nagy gondossággal készítették el a híres történelmi egységek grafikáját és hanghatásait. Meglepő módon a program nem követel erőművet, a futtatáshoz az ígéretek szerint elegendő lesz egy 486-os is. Úgy legyen!

Lily

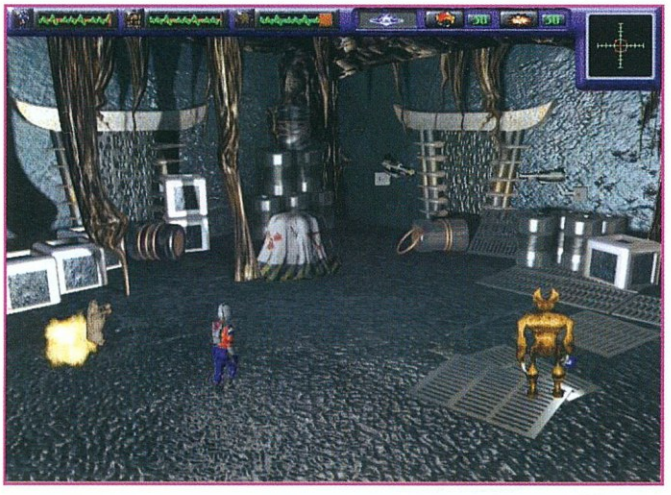


Huygen's Disclosure

A játékkal már az elején kisebb problémáim adódtak. A Gravis-t nem bírta 16 bites hangkártyának felismerni. Innen már kénytelen voltam előítéletekkel viseltetni a program iránt. Nos, ezek után más gépén próbálkoztam újra a dologgal. A Gravis PnP Pro-t már elfogadta 16 bitesnek, és el is indult. Bár ne tette volna. A szemem elé tárult a renderelés csodabogara. A játék 2020-ban játszódik, ózonlyuk, nyomorúság...

A megoldás kulcsa a Rachellium nevezetű titokzatos elem, amit a Szaturnusz legnagyobb holdján, a Titán-on lehet fellelni.

Csakhogy a hold nem lakatlan, mint idáig sejtettük, mert a Huygen szonda speckó műszerei mást mutatnak. A holdat egy értelmes,



de veszélyes faj lakja. Persze te vagy a hero, aki a titkok nyitját kutatja, s hoz magával majd egy marék Rachelliumot az ózonlyuk betömésére...

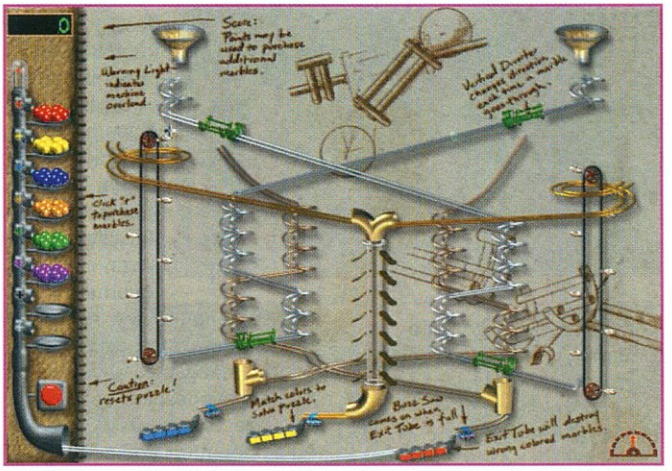
Hát elég zsenge történet, de ennél még érdekesebb dolgokat találhatunk a kiadó által mellékelt pressanyagban. A játékot különféle hangzatos nevű, TM jelzéssel ellátott speckó „Engine-k" alkotják (Dimension Technology TM, Group Activated Intelligence Mode TM, Life Transfer Process TM).

Meg kell hagyni, a grafikája nem rossz. Menni kell, különféle karakterekkel beszélgethetünk (?), és persze sok dolgot kell majd ide-oda cipelgetnünk. Egy ilyen akcióelemekkel tűzdelt kalandgame elvileg még jó is lehet, bár a demo alapján ezt kötve hiszem. De ez csak a magánvéleményem.

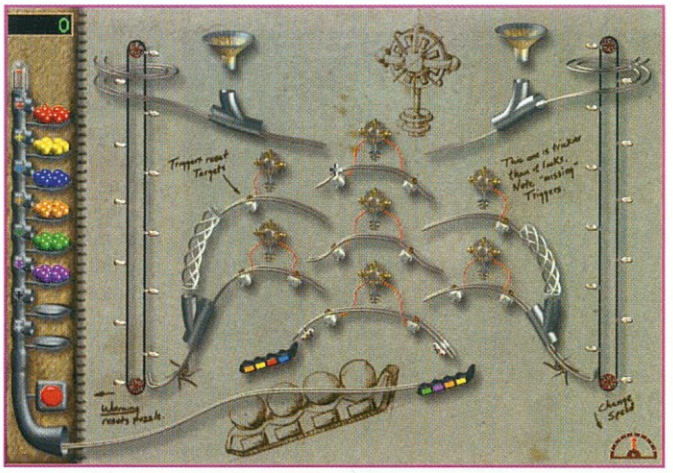
SAKMAN

Marble Drop

Azt hiszem a mai fiatalok körében talán kevésbé népszerűek a golyójátékok, mint néhány évtizeddel ezelőtt. Ebben nagy szerepet játszanak az elektronikus játékok és a számítógépek is. A Marble Drop egy sajátos logikai játék, melyben különféle mechanikus rendszereket kifigyelve kell a színes golyókat a helyükre juttatnod.



Bármilyen egyszerűnek is hangzik a dolog, maga a játék nem az. Ehhez elég megtekinteni csupán az egyik demo pályát. A furfangos utakon tovaguruló golyóbis ugyanis átállítja a pályaelemeket, ezért az ugyanabba a tölcsérbe dobott társa már egész máshol fog megérkezni. Ennek a szisztémának a kifigyelése a nehezebb pályákon már nem kis feladat. A dolgot csak nehezíti, hogy a golyókészlet nem végtelen. Igaz, tovább viszed készleteidet és a teljesített pályákért nyert pontokon is vásárolhatsz magadnak újabb golyókat. A pályákon a legkülönfélébb szerkezetekkel találkozhatsz. Az ágyú például, ha aktiválják kilövi az előzőleg belepottyantott golyót. Találhatsz emellett futószalagokat, lifteket és teleportokat is. Egyszerre maximum nyolc golyó kószálhat a szinten, s amíg nem értek célba, nem tehetsz újat a tölcsérekbe. Ha esetleg sikerült létrehoznod egy végtelenül körbe-körbe tartó láncolatot, a Reset gombbal segíthetsz magadon. Igaz, így a pályán lévő összes golyót elveszíted. Még szerencse, hogy van lehetőség játékállás mentésére és betöltésére.

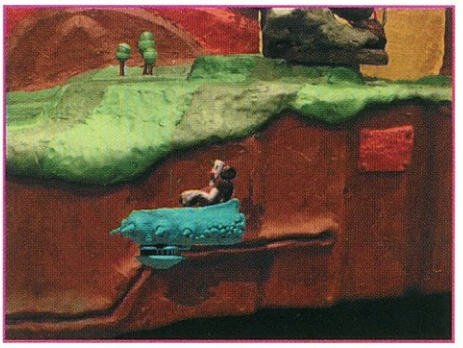


Összegezve; a Marble Drop egy igazán ötletes, igényesen elkészített program. Főleg a pörgő-forgó szerkezetekhez vonzódó gyerekeknek és nosztalgiázó felnőtteknek ajánlom figyelmébe, bár egyszer érdemes mindenkinek megnéznie, hátha feszültebb pillanataiban ez a program hoz számára egy kis megnyugvást, azzal hogy leköti és eltereli figyelmét a mindennapi gondokról.

Lily

Neverhood

Billy bácsi nagy okosságot követett el, amikor összeállt a filmiparban igen ismert DreamWorks-szel (Jerry Katzenberg, David Geffen, Stephen Spielberg), és közösen megalapították a DreamWorks Interactive-ot. A Microsoft eddig is jelentetett meg játékokat, persze mérsékelt sikerrel, de a DreamWorks bevonása a játékfejlesztésbe (a Microsoft igazából csak forgalmazója a stuffoknak) igen jó biznisznek kínálkozott. A játékokat beígérték, és hihetetlen módon (nem úgy mint a soron következő oprendszer) meg is jelentek időben. A karácsonyi kínálatban már akadt egy-két DreamWorks stuff is. Ezek egyike a Neverhood. Az első olyan játék, amit nem rajzoltak, nem festettek, nem rendereltek, még csak nem is digiztek, hanem teljes egészében Sebaj Tóbiás technikával készítettek el. Azaz gyurmából gyúrták meg a helyszíneket, meg a figurákat is, és azok összes mozgás és egyéb fázisait, mindezeket lefotózták, és ... izé... bocs, szóval tévedtem, mert ezeket a képeket végül is bedigizték, de ettől függetlenül baromi nagyot alkottak. A figurák némelyike több száz animációs fázisból áll össze, főhősünk pedig nem kevesebb, mint 50.000(!)-ből. A számok borzasztóak, de ha belegondolunk, hogy a több mint 3 tonna gyurmát azért elhasználták, akkor nem is tűnik soknak.



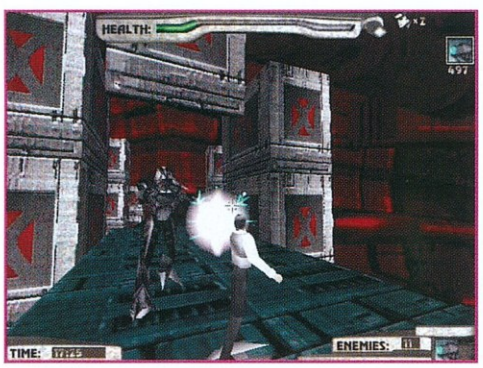
Tulajdonképpen egy szokásos point and click kalandjátékkal állunk szemben. Akár pozitívum, akár negatívum, de sokak szerint igen könnyen végigjátszható (persze Mocsy most habzó szájjal...). Ez szerintem egyáltalán nem baj, hiszen alapvetően a fiatalabb korosztálynak szól a játék. A puzzle-k általában egyszerűek, illetve találgatással lehet rájönni a megoldásra. Persze ennek is megvan a varázsa, mert fergeteges poénoknak lehetünk szemtanúi a rossz próbálkozások megtorlásaként. És ami fontos! Nem ömlik a vér, nem fröcsög a bél, stb. Ez manapság kőkemény pirospont a fiatalabb emberkék szüleinél.

A vállalkozás sikerét még nem lehet igazán lemérni, de szerény véleményem az, hogy ott vannak a spiccen.

SAKMAN

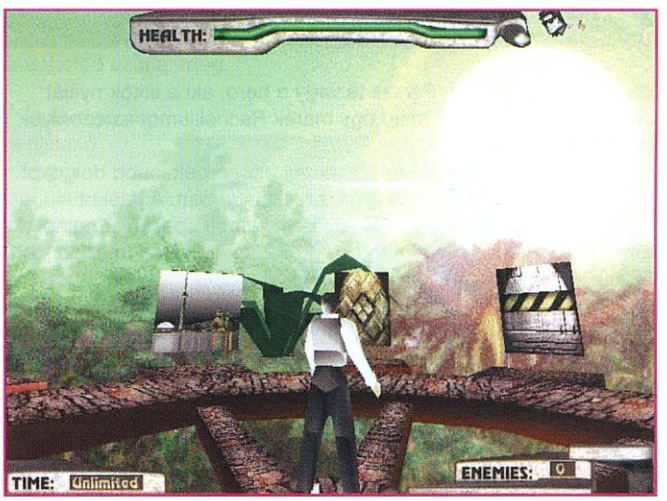
Soultrap

Vannak napok, mikor a szerkesztőségben szinte minden a feje tetejére áll. Olyankor mindenki el van varázsolva egy kicsit és bizony a hibák nagy része is ezekben a zűrös időszakokban keletkezik. Most is valami hasonló eset foroghatott fenn, amikor a Bear rám testálta a Soultrap demojának a tesztelését. Vagy az is lehet, hogy összekeverte egy kalandjáték Soultrap-pel. Kicsit megrökönyödve láttam a kitömörítés után, hogy ez nem más, mint egy ugrálós játék. Te jó ég, hogy kerülhetett ez hozzám. Apelláta azonban nincs, ha ezt kell tesztelni, akkor ezt kell. Emlékezetem szerint az utolsó arcade játék amit végigjátszottam, az az Aladdin volt. Azóta nem is találtam hozzá hasonló ugrabugra programot. Most meg itt van ez a Soultrap, ami nem más, mint egy hatalmas rémálom. Tény és való van néhány igen gusztustalan platform elem benne, ami pillanatok alatt elvette a kedvem a játéktól. Elég egy hibás mozdulat és máris zuhanunk a mélybe és oda egy életünk. Az érdekesség kedvéért 3D-ben csinálták meg a programot, de ez a tény vajmi keveset emel az értékén. Még jó, hogy a készítők gondoltak a tévedésből tesztelőkre és némi kalandelemet is bevittek a játékmenetbe. A játék talán legnagyobb hibája az, hogy elég egyetlen hibás mozdulat és máris tölthetjük vissza az állást.

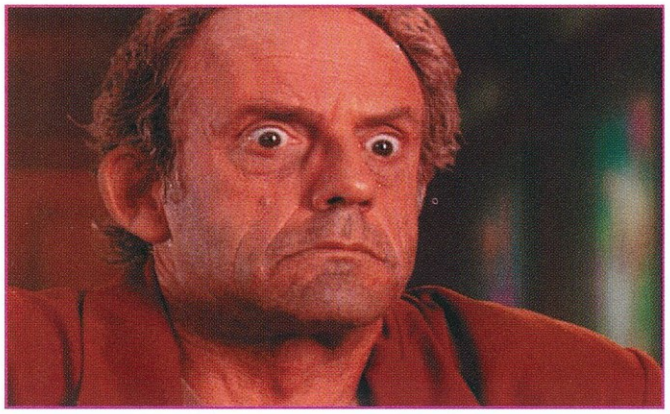


Pedig így a játék elején elég frusztráló. Persze akadhatnak olyan mazohisták, akik vállalják a 11 egyre nehezedő labirintus veszedelmeit. Őket és a kitartásukat csak tisztelni tudom. Engem elég nehezen lehetne rávenni, hogy fél óránál tovább játsszak a demoval. A Soultrap csak Win95 alatt hajlandó elindulni, bár mostanában ez nem jelent gondot. Úgy látszik idővel megtanulnak a cégek programokat gyártani Windows környezetben. A program grafikája nem egy hű de csicsás, de azért szódával elmegy. A 3D ellenére senki se várjon Quake minőségű karaktereket, mert koppanni fog az orra. Szerintem ez egy elég átlagos és feledhető platform játék lesz.

Mocsy

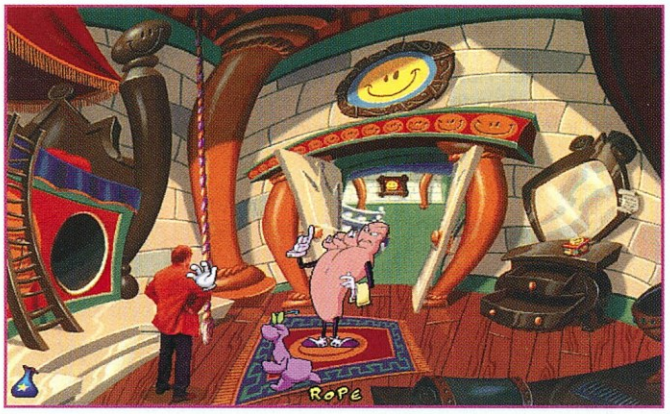


Toonstruck



Ugye emlékszik mindenki a Vissza a jövőben című film kicsit őrült dokijára? Christopher Lloyd egészen új szerepkörben mutatkozik be. Barátunk felettébb kínos helyzetben találta magát egyik éjszaka – egy rajzfilmben, mely maga volt a sorscsapás. Mivel rajzolóként dolgozott, ezért a saját figurái vették körül. Persze nem mindenki volt elégedett a munkájával, ezért volt néhány konfliktusa is. Láthatjuk tehát, hogy lehet jó ötleteket belevinni még manapság is egy kalandjátékba. A főhősnek nincs más dolga, mint visszakerülni a saját világába. A Virgin által forgalmazott játék egyszerűen fantasztikus. Az egész játék a klasszikus rajzfilmek stílusában készült, kivéve a főszereplőt, aki élő ember, s éppen ezért digitalizáltt.

Ez azonban egy cseppet sem rontja az összhatást. Természetesen a játék nagyfelbontású, de ez egyáltalán nem megy a játék sebességének a rovására. A demo elindításához szükséges egy Fakecd, szóval nem kell nagyon elkeseredni, ha elsőre nem indul el a dolog. A játékra leginkább a fekete humor a jellemző. Még Londonban az ECTS-en találkoztam először a programmal. Az egyik fejlesztőjével sikerült egy kicsit beszélgetnünk és megtudtunk néhány dolgot. Valamiért azt hittem, hogy ez egy gyerekeknek készült kaland lesz, de nevetve megcáfolt. Bemutatott néhány geg-et, ami meggyőzött arról, hogy ez bizony nem igazán ajánlott 14 éven aluliaknak. Erről mindenki meggyőződhet, aki bemegy a demoban található bolondboltba. Két eladó is tüsténkedik itt és a megvásárolni kívánt tárgyakat egymáson mutatják be. És mindezt olyan morbid humorral teszik, hogy az ember csak pislogni tud. Vegyük például a boxkesztyűt. Nem elég, hogy jól fejbevágja az egyik eladót, de még át is szakítja a koponyáját és felpaszírozza az agyvelejét a falra. Yikes! Szóval mindenki készüljön fel agyilag és persze az sem árt, ha kicsit megerősíti a gyomrát is. Szenzációs poén még a konditerem is. Itt a tulajdonossal csesz ki a főhős egy kicsit. Megkéri, hogy mutassa be a híres tornamutatványát, de előtte galád módon bekeni vajjal a az ugrópad felületét. Az eredmény egy iszonyatos nagy esés, melynek következtében megszabadulhatunk a figyelő tekintetétől. Mivel tavaly jelent meg a program, ezért nem lenne igazán szerencsés az idén megjelent kalandjátékokkal összehasonlítani. Tavaly viszont elég szép termés gyűlt össze, gondoljunk csak a Broken Sword-ra, vagy a Discworld 2-re. Bátran állíthatom, hogy a Toonstruck minden tekintetben felveszi ezekkel a programokkal a versenyt. Az első három kalandjátékban (persze csak a '96-os termést nézve) mindenféleképpen benne van. Külön öröm, hogy DOS alá készült a program, éppen ezért a szerényebb hardware tulajdonosok is élvezhetik a játék örömeit.

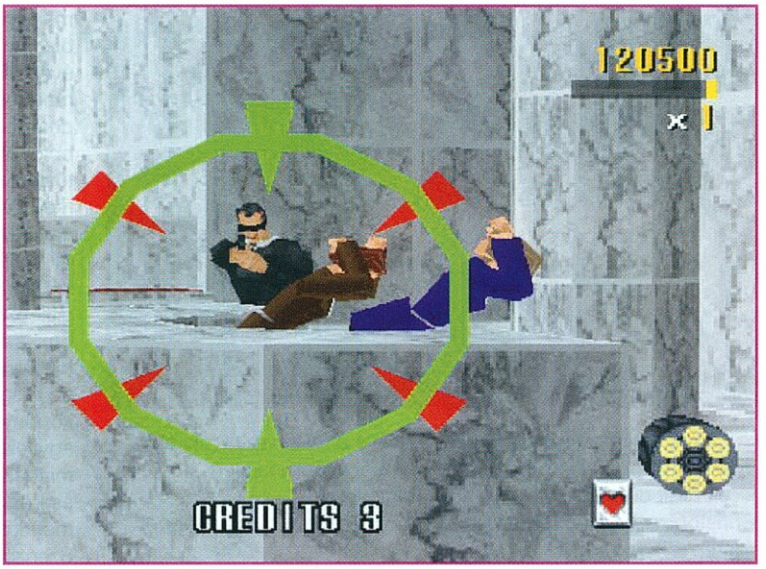


Kalandjátékosoknak ez egy kötelező darab, de van egy olyan érzésem, hogy mások is szívesen megnéznek egy ilyen csodás kézzel rajzolt adventure játékot. Én csak ajánlani tudom mindenkinek.

Mocsy

Virtua Squad

Vannak dolgok amiket értek, és vannak dolgok, amiket nem. Példának okáért itt van ez a Virtuál Szkvad. Az még hagyján, hogy a germán aszongya a Red Alert-re hogy Alarmstufe Rot, meg a Screamer-re hogy Bleifuss, de az angol mé' mongya azt a Virtua Cop-ra hogy Squad? Mé' nem volt jó az eredeti neve??? Mi a fenének kellett átkeresztelni??? Ez a név a hülye üzletpolitika meggondolatlan terméke. Ha valamelyik PC-s meghallja, hogy lehet kapni a gépére Virtua Cop-ot, akkor azonnal eldzsal megvenni, de legalábbis megnézni. Ha azt hallja, hogy megjelent valami Virtua Squad, akkor esetleg - hangsúlyozom esetleg rákérdez, hogy: Te! Ez nem a SEGA-s Virtua Cop hülyeember által átkeresztelt változata?



A játék egyébként már tavaly karácsonykor kapható volt, persze az általam látott dobozon Virtua Cop felirat díszelgett. A demo sajnos kissé lassabb mint a végleges game – legalábbis Charlie ezt állította (látta mindkettőt). Ettől függetlenül nem rossz, bár akadtak kifogásaim. A legbotrányosabb az egérkezelés. Hát kérem szépen, az egérpointert nem lehet követni a képen, mert vagy nem látszik, vagy keresgélni kell, de leginkább nem látszik. Mozgás közben kb. 6 cm-eseket ugrik, mire az ember becélozza a rosszfiút, már szét is lőtték a hátsófelét (mindezt csiken szinten). Valami nagyon tetű! Legalább pulzálna a színe, akkor látható lenne. De nem. Szép egyszínű zöld, vagy lila. Bravó!

A játéktér mozgatása jó átlagszintű, nem lassú, de nem is villámgyors - persze jobb prockóval biztosan gyorsabb (az egérkezelés is). Az igazsághoz tartozik, hogy volt szerencsém a játéktermi változathoz is, és egy GURU-s körökben ismert úriember jófejségének köszönhetően egy Saturn-os változatot is nyüstölhettem otthon egy teljes hétvégén keresztül. Nem is akartam visszaadni... Hát igen erős különbségeket lehet felfedezni a kettő között. A legszembetűnőbb ugyebár a pisztoly helyettesítése egérrel-effektus. Nos, ez szerintem az alap értelmét veszi el a gáménak, hiszen a Saturn-os (és Coin-Op) változatban az volt a frankó, hogy célozni kellett a stukerral, és nem látszott, hogy hova fogunk lőni (csak miután már elsült...). Ez ebben az esetben kényszermegoldás, hiszen nem lehet pisztolyt adni a PC-khez a monitoronként változó képfrekvencia különbségek miatt. Csak mellesleg említeném meg, hogy a Saturn-os Virtua Cop 79 márkás árában a stukker is benne volt...

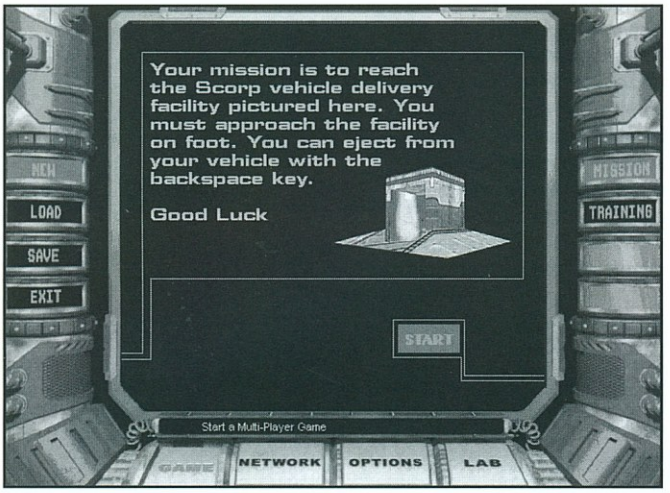
Aztán az egész hangulata valahogy nem stimmelt. A Satur-os verzió villámgyorsan betöltötte a 2x-es CD-jével a kódot, meg a grafikát, és már ment is, a Win tavalyelőtt meg órákig pöcsörészik a 16 megával vincseszterről mire valami megmoccan a képen. Aztán ha játék közben hozzányúl a vinyóhoz (és má mér ne nyúlna?), akkor mindig megakad a játékmenet. Hát igen, szegény AM2-sek nem tudják, hogy mibe vágták a fejszéjüket. PC-re folyamatos mozgású játékot írni Win 95 alá? Talán valami gyorsító kártyával, esetleg...

SAKMAN

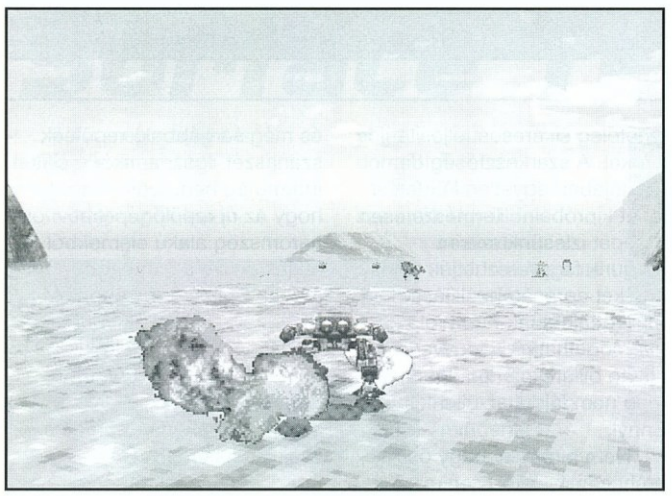
A játéktermi változathoz is, és egy GURU-s körökben ismert úriember jófejségének köszönhetően egy Saturn-os változatot is nyüstölhettem otthon egy teljes hétvégén keresztül. Nem is akartam visszaadni... Hát igen erős különbségeket lehet felfedezni a

G-Nome

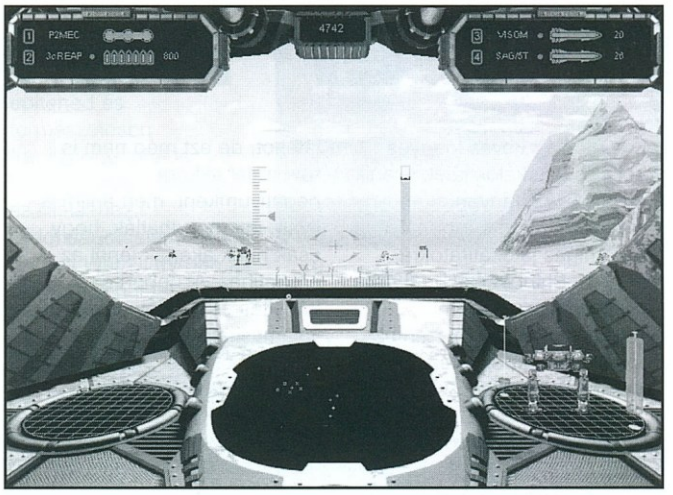
Az óriásrobotos játékok egyre népszerűbbek a Mechwarrior sorozatnak köszönhetően. Mára rengeteg ilyen program látott napvilágot, melyek más és más szemléletben és céllal készültek. A Mechwarrior sorozat egy kedvező kompromisszumot kínált: van



benne egy-egy elég érdekes és kimerítő kampány, de akár multiplayer módban is játszhatunk egymás ellen. Ez utóbbi a barátaim véleménye szerint bár nem rossz, de azért hosszabb távon nem igazán köti le az embereket. Ezt az űrt szándékozik betölteni a 7th Level, a G-Nome című program kiadásával. Bár ebben a játékban is van kampány, de igazából a hangsúlyt a multiplayer üzemmód kidolgozására tették, és úgy tűnik egy elég

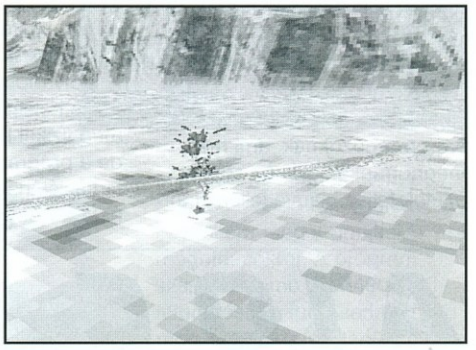


egyedülálló akcióprogramot sikerült összehozniuk. A nagy újításuk az az, hogy nem vagyunk az egész küldetés alatt a járgányunkhoz kötve, hanem váltogathatjuk a csatatéren rendelkezésre álló egységeket. Az alap robot egy tipikus chicken walker modell elég kellemes fegyverzettel felvértezve: különféle részecskeágyúk mellett többféle rakéta is rendelkezésünkre áll agresszionk levezetésére, és ellenfeleink semlegesítésére. Tehát ebben ülve indulunk a csatatérre. Ha kilövik alólunk a robotot, akkor a pilóta, azaz mi az utolsó pillanatban katapultál. Ekkor természetesen nagyon védtelenek vagyunk apró termetünkkel a hatalmas monstrumok között. Menekülnünk kell a hajtóvadászat elől, és minél előbb egy biztonságot jelentő új járművet kell szerezzünk. Ha szerencsénk van, akkor áll a közelben egy, de ez a ritkábbik eset. A másik lehetőség, hogy valakitől szerzünk egyet magunknak – ez pedig a korlátozott mennyiségben rendelkezésre álló Gas Assault Shock Rifle (GASHR) használatával történhet, mellyel kiirthatjuk a járgány pilótáját, és ezekután már saját irányításunk alá vehetjük. Többféle jármű van a játékban: a lépegetők mellett tankok és lebegő homoksiklók is használatba vehetők. Ez nagyon



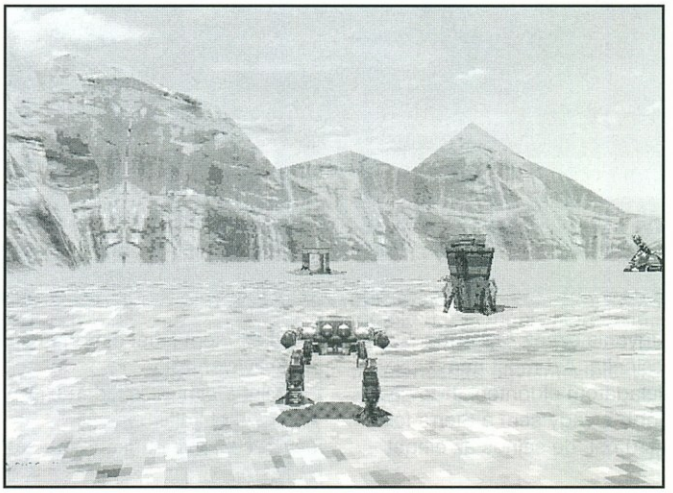
élvezetessé és izgalmassá teszi a küzdelmet a Skynet-hez hasonlóan, ahol helikopterbe és dzsipbe lehet ki/beszállni. Ahhoz képest az eltérést a sokkal nyitottabb terep – sivatag okozza, ahol igazán a gyors reakció számít, mert a néhány fa nem nyújt komoly fedezéket. A sivatagban a fákon kívül néhány helyen vannak kisebb bázisok és ütegtornyok is, de csak elvétve. A játék Win95 alatt fut, és grafikája a nagy felbontáshoz és elég nagy részletességhez képest egész gyorsnak mondható. A program egyik leglátványosabb eleme a missile kamera nézete – megdöbbentő. A lépegető robot mozgása és a robbanások is elég élethűek lettek.

A játékot egyszerre maximum nyolcan játszhatják hálózatban. A csata kimenetelét sokszor az egyes játékosoknál levő Gashr rakéták száma dönti el, hiszen akinek nincs ilyen, az a robotból kikerülve szinte a biztos halálba fut. A járművekből persze nem csak akkor kerülünk ki, ha kilövik alólunk,



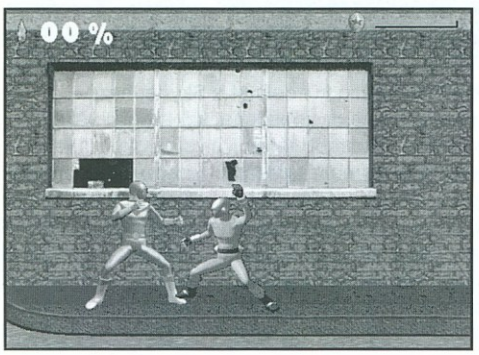
hanem mi magunk is katapultálhatunk, hiszen néha érdemes inkább egy tankot választani, mely sokkal védettebb egy robotnál, viszont gyorsaságban és fegyver-arzenálban nem veszi fel vele a versenyt. A program végleges változatát érdeklődve várom. Remélem lesz benne sokféle terep, esetleg még másféle járművek is. Aki tud hálózaton játszani, az szerintem a G-Nome-ot is próbálja ki lehet, hogy az egyik kedvence lesz. Az egyetlen dolog amit nem értek, hogy miért kellett a programot Win95 alá kihozni, de sajnos ez a kérdés egyre gyakoribb lesz.

Charlie



Power Rangers

PC-n elég kevés igényes verekedős, járkálós játék jelenik meg. Talán néhányan emlékeznek még a jobbnál jobb amigás játékátiratokra, mint pl. a Shinobi és társai. Az utóbbi időben volt némi elmozdulás e téren, hiszen az Acclaim jóvoltából két egészen kellemes ilyen jellegű program



jelent meg PC-re: a Dragonheart és a Batman Forever. Éppen ezért ért derült égből villámcsapásként a Powerrangers.

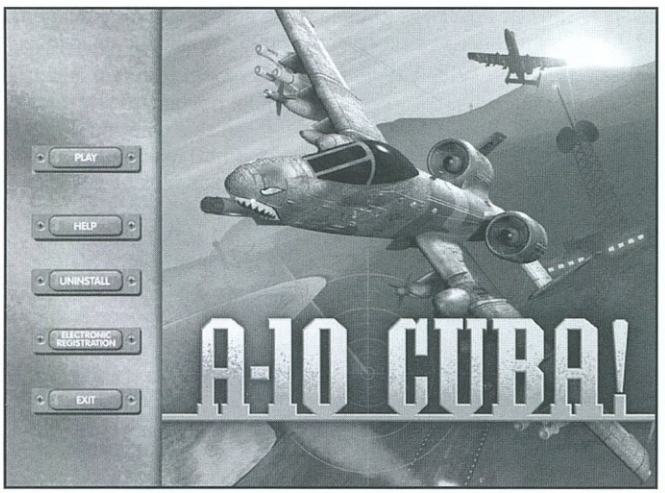
Valami olyan mély szintet sikerült elérniük ezzel a játékkal a programozóknak, ami már megbotránkoztató. Az egyéni ötletek teljes hiánya jellemzi a játékot, de ezt még nem is rovom fel akkora negatívumként, mert a film is ilyen, így mondhatják, hogy csak hűek akartak lenni az eredetihez. Azonban az irányítás és a teljes mozgás valami siralmas. A teljes terepet, a főhőst és az ellenfeleket is mind lerenderelték, majd összedobták egy játékba, és ez olyan is lett. A főhős mozgásában majdnem meg lehet számolni a fázisokat, és ahogyan derékszögben lép, az teljesen nevetséges. A scroll igazodik a főhős igényesen kivitelezett mozdulataihoz- elég rendesen akadozik, és a sprite-ok közötti ütközés-lekérdezésről talán inkább ne is beszéljünk. Simán volt olyan, hogy egy ellenfelem mellett elsétáltam, ami valljuk meg fizikai lehetetlenség lenne, de a programozók fantáziájának semmi sem szab határt. A küzdelem természetesen a legegyszerűbb üsd-vágd nem apád módszerre épül, speciál mozgások hiányában elég egysíkú a dolog. A hátterek digitalizált elemek (ajtó, ablak) és rajzolt, illetve renderelt képek keverékeként állnak össze – az igazat megvallva még ezzel lenne a legkevesebb baj – ezek legalább hoznak valamit a sokak által kedvelt japán rajzstílusból. A gond az egysíkúsággal van: egyszerű mozgás, hasonló renderelt ellenfelek, melyek mozgása minden valószerűséget nélkülöz. Ami nagyon zavaró a játékban, az az hogy ez nem egy shareware kiadású program, hanem teljes árú kategóriás. A japán stílus kedvelőinek és sok gyereknek valószínűleg tetszik a film, és ezen felbuzdulva esetleg megveszik az első látásra jónak látszó programot.

Lassan befejezem e kisnovellát a Powerrangers-ről. Csak az nézze meg, aki látni szeretne a sok színvonalas program után végre valami nagyon rosszat is, egyébként kerülendő.

Charlie

A10 Cuba

Ez lenne a Fighter Duelben említett négy program közül a második. A Sierra Dynamix-féle A10-hez semmi köze nincs,



ugyanis ezt az Activision csinálta. Azt most nem feladatom eldönteni, hogy ez jobb-e vagy sem a Sierra-féle A10-nél, de sajnos az eleget mondhat, hogy a Dynamix nagyon sok színvonalas programmal örvendeztetett meg minket, míg szimulátorok terén ezt nem lehet elmondani az Activision-ról.

Mint a címből is kiderül, itt A10-eseket kell kubai bevetésekre vinnünk, és ott lehetőleg sikeresen teljesíteni is azokat. A szerkesztőség demo verziójában egyetlen küldetést lehet kipróbálni. Természetesen a gépet ízlésünk szerint magunk fegyverezhetjük fel és egy-két apróság beállítása után már repülhetünk Kuba fölé és nyomogathatjuk a fegyverek elsütő billentyűjét addig, amíg meg nem fájdul az ujjunk. Ennyi.

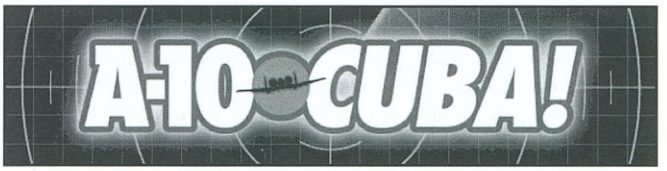
Nem bírom ki, hogy össze ne hasonlítsam a Dynamix-féle szimulátorral. Szerintem ez ahhoz képest oltári nagy bukás – sorry, nem értek hozzá. Mivel a játszhatóságot nem is értékelem (mint már említettem ez a Sorell feladata), kénytelen vagyok azt értékelni amit látok. A menük - mind az egy - szépen ki van(nak) dolgozva. Itt még a grafika is elmegy, de játék alatt...

Amikor a gép felrobban hatalmas háromszögek (sárgák és még sárgábbak) repülnek szanaszét. Igaz, amikor a cikket írtam még nem tudtam arról, hogy az új repülőgépeket háromszög alakú elemekből rakják össze a gyorsabb munkavégzés érdekében. A tenger egy nagy kék vonal...

Manapság olyan jó kis programokat lehet írni, úgy hogy akár egy P100-on is szépen futnak VGA-ban – na jó, csak vicceltem, SVGA-ra gondoltam –, és itt meg sárga háromszögeket kell néznem a kúl digi robbanások helyett – ráadásul Win 95 alatt. Mondjuk hallottam már azt is, hogy a DirectX 2-t sárga és még sárgább robbanó háromszögekre optimalizálták.

Na mindegy. Meg lehet szerintem nézni, de túl nagy csodákat ne várjunk tőle.

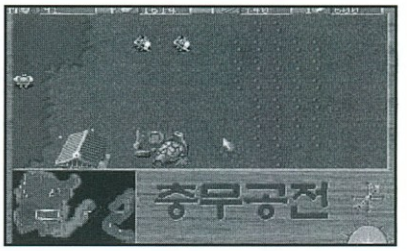
Mr.T.

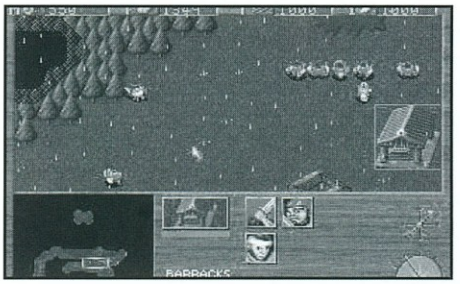


Wardiary

Ez az erőteljesen a Warcraft-ra hasonlító real-time

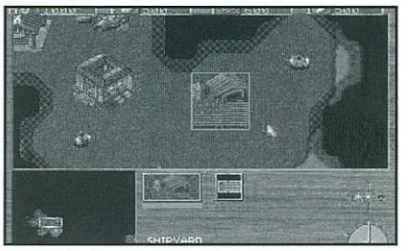
stratégiai játék a XVI. század végén játszódik. A grafikák megalkotásakor tehát ennek az időszaknak a hangulatát próbálták megragadni. A War Diary legszembetűnőbb eltérése a nagy elődtől szemben, hogy a környezet nem fantasy, hanem ázsiai beütésű, mégpedig azért mert egy koreai tábornok szerepében kell győzelemre vezetned csapataidat. Persze ennyi változás még nem túl sok, ezért az alkotók próbálkoztak még ezzel-azzal. Parasztjaid itt is a különféle ásványi és egyéb nyersanyagok beszerzésének, s nem a háborúnak az eszközei. Az így szerzett készletek azonban eladhatók és cserélhetők, kívánságod szerint. Az így nyert pénzből felszerelheted íjászaidat, gyalogosaidat, lovagjaidat és lövészeidet különféle fegyverekkel (mondjuk a választék nem túl nagy). A harcokban hasznosak lehetnek számodra a papok, részben gyógyító tudományukkal, részben pedig támadó varázslataikkal. A tengeri küzdelmekhez csatahajókat kell építened és természetesen transzportereket is létrehozhatsz csapataid szállításához. Újdonságot jelent az is, hogy a War Diary-ban az időjárás is hatást gyakorol egységeidre, egy nagyobb vihar például megtizedelheti csapataidat.





A program bevallom nem nyűgözött le. Olyan kis semmi különös. Lehet, hogy a Warcraft volt annyira jó, hogy az ilyen és hasonló utánzatok, silány próbálkozásoknak tűnnek csupán. Viszont minden ilyen kísérletben felfedezhető egy-két érdekes ötlet. Jó lenne ha valaki kiszemezgetné ezeket és összehozna valami igazán élvezetes programot!

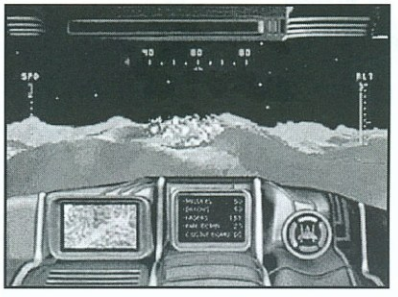
Lily



Surface Tension

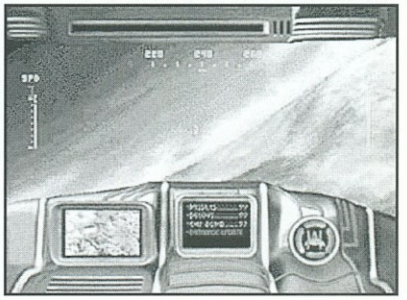
Néha még magam is meglepődöm, milyen programokat képesek egyes szoftverfejlesztők kiadni. A Gametek eddig sem lopta be magát igazán a szívembe (főként a First Encounter tett be), de most aztán igazán negatív csúcsot döngettek meg.

A Surface Tension szerintük egy ultra-realisztikus action-adventure szimulátor, melyet mindenki imádni fog. Lehet, hogy én nem tartozom a mindenki kategóriába. Ilyen rossz játékot ritkán lát az ember. Gondolom mindenki emlékszik még a néhány évvel ezelőtt megjelent Comanche-ra. Egy olyan koppintás akart lenni a Surface, de annak még a közelébe sem értek. Nem igazán tudom elhinni, hogy lesz olyan aki megveszi ezt a programot. A negatívumok után illene mondani valami bíztatót is a játékról.



A lövöldözős rész mellett, le is tudunk ám szállni. Ilyenkor egy távirányítású robotot irányíthatunk, mely a földön közlekedve keserítheti meg az ellenfelek életét. Aknákat rakhatunk le, melyeket a biztonságos távolból hozhatunk működésbe. Ez az a momentum volt, amiben egy kevéske ötletet véltem felfedezni, ezen kívül azonban nem sok jóval kecsegtethetem a Surface leendő rajongóit. Nem beszéltem még a grafikai megoldásokról. A program szerint a demo 640x480-as felbontásban fut. Szerintem meg 120x60-ban. Repüljünk csak közel egy hegyhez, de nagyon vigyázzunk, hogy egy hatalmas pixel ki ne verje a szemünket. (Védőszemüveg több, mint ajánlott!)

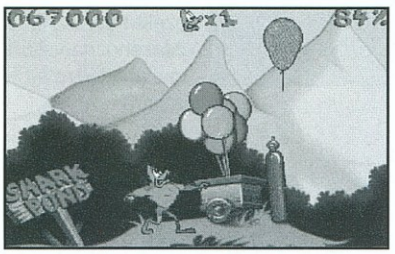
Mellékeltek valami kerettörténetet is, de nem hiszem, hogy bárki is hajlandó lenne lefordítani azt a blődséget. Ha rám hallgattok, akkor inkább a többi demo között csemegéztek, kár az időtökért. Aki mégis kipróbálja az magára vessen, én mindenesetre figyelmeztettem mindenkit.



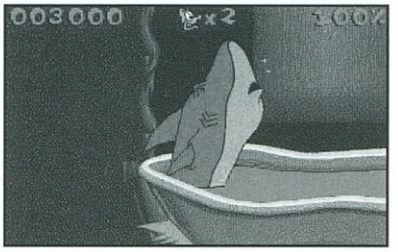
Mocsy

Crazy Drake

És vala az Earthworm Jim, és az emberek megláttá, elhajítják antiochiai kézigránátjaikat és leülvén, vele játszani kezdenek, és hosszasan nem állottak fel. De egyszer elfogyának a pályák, a játék véget ért, és megmaradának a kitartó játékosban egy igazán kiváló program emlékei. Az ember ilyenkor elmereng, hogy bárcsak lenne még egy



hasonló színvonalú program, de sajnos e kívánsága nem mindig, sőt ritkán teljesül. Viszont valahogyan ezek az emlékek a játékkészítőkben erősebben maradnak meg, mint a játékosokban. Elkezdenek egy hasonló stílusú játékot írni, és valahogyan nagyon hasonlít egy korábbi nagy sikerre. Mások ezt egyszerűen lopásnak titulálják, és igazuk van, én inkább sajnálom az ilyen programok készítőit, mert tanúbizonyságot tesznek az egyéni ötleteik teljes hiányáról. Sajnos ezek közé a programok közé tartozik a Crazy Drake is. A játék történetén érezhető, hogy mindössze azért van, hogy legyen ez is a programban, minthogy ez általában egy alapvető alkotóelem. Az alkotók elég kevés mesekönyvet olvashattak, mert mintha csak egy átlag amerikai család hétköznapjait vetítenék egy mesevilágba. LoonVille királya és felesége holidays-re utaznak, és fiukra hagyják az Aranytojás őrzésének feladatát (valószínűleg ebből akartak a visszaérkezés után aranyrántottát sütni, na mindegy). Persze a felelőtlen fiú a mesékben megszokott módon számítógépes játékkal játszik, és a gonosz Dr FoulBrain ezalatt elrabolja a kincstári értékű ételt. Hősünk egy pillanat alatt Vasas-mezt ölt és szuperhőssé avanzsál. Hát ez lenne a mai mese gyerekek, remélem nagyon élvezitek. Itt indul a játék, mely egy az egyben másolja az Earthworm Jim stílusát, de egyszerre mindenben. A főhős természetesen géppuskázik (ahogy egy jobb mesében szokás), az EWJ-re kísértetiesen hasonló felépítésű platformokon ugrabugrál. Ellenfelei hatalmas méretű virágok és egyéb marhaságok, de valahogy nem tud az ember nevetni rajtuk. Aztán játék közben bedobnak néhány jópofán animált poént, de az egész nem áll össze, és még ezeken sem nevet igazán az ember. Ezért fejtettem ki előbb olyan hosszan, hogy milyen fontos néhány jó és eredeti ötlet. Ha kitaláltak volna egy megfelelő kerettörténetet, akkor a hátterek stílusa, a pályadesign, az ellenfelek mind adódnának és passzolnának egymáshoz. A poénok és maga a játék egymás hatását erősítenék, és előállna az EWJ-ből ismerős effektus, hogy századszor is tud az ember nevetni ugyanazon a poénon, mert mindig ül. Mindezek azért kellemetlen dolgok, mert a játék programozás-technikailag teljesen jó lenne: a hatalmas sprite-ok ellenére is hibátlan, folyamatos a scroll, kiváló a hangminőség, stb... Ez a játék shareware, így a kiváló technikai megoldás a készítőket



dicséri. Remélem, hogy felfedezi majd őket egy nagyobb kiadó, és megerősíti őket egy jó designerrel - akkor még nagyon kiváló játékokat láthatunk tőlük. Aki szereti a bugyuta játékokat, vagy esetleg nem látta az Earthworm Jim-et, az nyugodtan töltse be, lehet, hogy csak én néztem túl kritikus szemmel az említett előzmények miatt.

Charlie

Full Tilt 2

A Full Tilt 2 a Maxis új 3D flippere. A Sierra Ultra Pinball 3D sorozatához hasonlóan itt is egy valódi játékos szemszögéből követhetjük az eseményeket, de a Maxis három hagyományos felépítésű asztalt kínál a játékosnak, melyek az Alien Daze, Captain Hero és a demoban is szereplő Mad Scientist. A pályák designja megfelel az alaptéma hangulatának, és mindegyik számos humoros elemet tartalmaz. A Mad Scientist-ben Igor szerepében játszunk, feladatunk egy lényt kreálni. Ehhez kell minden Frankenstein-i elemet összeszedegetnünk apránként, pl. életelixírt kell kevernünk, energiaütést okoznunk, stb. Megfelelő lukba belőve tudunk agyat és egyéb tagokat nyerni a készülő lény számára. Az instrukciókat a professzortól kapjuk folyamatosan, ékes angol nyelven. A játék nagyon szép SVGA grafikát használ, mely nagyon színgazdag, de elég sötét tónusú. Az animációk nagyon színvonalasak, de azért nem olyan sokrétűek, mint pl. a Creep Night-ban, ami számomra jelenleg az etalon. A labda mozgása fizikailag korrekt, élethű és folyamatos. Nagyon kellemes meglepetés, hogy olyan extrákat is be lehet kapcsolni, mint pl., hogy az asztal tükröződjön a golyón, illetve hogy az pörögjön. A program zenéje nagyon szép, baljós melódia, de picit talán túl mélabúsra sikeredett, így hosszabb távon kissé már monotonná válik, elandalítja az embert. A grafika és a zene együttes hatása az, hogy nekem kicsit unalmasnak tűnt a játék, de meg kell jegyezzem, hogy a demoban csak az első pálya, a Mad Scientist játszható- ez alapján alkottam véleményt. Az asztalt minden oldalról lehet lökdösni, ami pozitívum, csak kár, hogy a lökdösésre nagyon érzékeny, így a program, a nevének megfelelően elég sokszor leTilt.

A demoban sajnos csak egy golyót kapunk játékra, így nemigen lehet kipróbálni az asztalban rejlő kombinációs lehetőségeket. Kellemes meglepetést jelenthet, az először az Epic Pinball-ban használt effekt, hogy a labda átváltozik más anyagúvá pl. kővé, és ilyenkor egészen eltérő dinamikája lesz. A játék másik két pályája témájában, hangjaiban és teljes kivitelezésében eltér a Mad Scientist-től. A Captain Hero-ban a gonoszokat kell legyőzzük, a város romjait kell eltakarítsuk, a lányt kell megmentsük és egyáltalán meg kell testesítsük a pozitív hőst, míg az Alien Daze-ben egy űrhajóval szállhatunk fel.

Az egyes pályák nem annyira eredetiségükkel fogják meg a játékost, hanem konzekvensen igényes kivitelükkel. A Full Tilt2 szerintem nem lesz az év flippere, de a flipperrajongóknak kellemes szórakozást kínál majd egy időre.

Charlie

Ecstatica 2

Nagyon remélem mindenki emlékszik még az Ecstatika első részére? Nem? Hát akkor minek írtam meg azt a végigjátszást akkoriban? Divat lett 3D-s játékokat csinálni. Persze ezek sem lettek egyformák. Voltak ahol a főhős szemszögéből láthattuk a dolgokat (DOOM, DUKE, QUAKE), de egy másik típus a külső nézetek egyikét preferálta (Alone in teh Dark, Fade to Black, Ecstatica, Tomb Raider). Ez az utóbbi típus sokkal inkább a szívemhez nőtt, mivel ezeknél a játékoknál sokkal nagyobb volt az esélye annak, hogy kalandjáték lesz a dologból. Különösen az Ecstatica első része fogott meg. Annak idején elég volt egy pillantást vetnem a játékra és máris tudtam, hogy nekem kell tesztelnem. Egyszerűen annyira jó volt a hangulata és a humora, hogy nem tudtam abbahagyni. Különösen a gömbökből összeállított emberkék és szörnyek tetszettek meg. Aki még nem látta, az nehezen tudja elképzelni, de elég néhány pillantást vetni a képekre és máris érti mindenki miről is beszélek. Érthető volt tehát a lelkesedésem, amikor tudomást szereztem a készülő folytatásról.

Kezdeti örömöm igencsak megcsappant amikor kiderült, hogy csak Win95 alatt hajlandó elindulni a drága. Szerencsére felesleges volt bepánikolnom, hiszen az idő múlásával egyre jobb játékok jönnek ki Windows alá is. (Kár, hogy a megjelenő játékok 95%-a szemét!) Szerencsére idejében sikerült egy demora szert tennünk, és most ezt tesztelhetjük a CD GURU-ban. A legnagyobb újítás az SVGA grafika lett. Ez azonban nem ment a sebesség rovására, ugyanolyan gyors mint az első rész. A harcon kívül további mozgások is bekerültek a repertoárba.

Hősünk most már nemcsak üt-vág-rúg-harap-csíp, hanem hátraszaltózik, gurul és ugrik is (bár lehet, hogy az első részben is ugrott, a fene sem emlékszik). Az első rész megjelenése után sokan panaszkodtak arról, hogy az idétlen kameraállások miatt sokszor nehéz volt a harc. Megindult persze a nagy fogadkozás, hogy a folytatásban meg lesz változtatva. Ennek eredményeképpen most még idétlenebb kameraállásokat produkáltak mint régen. Képzeljünk el egy olyan szituációt, amikor egy lépcsőn jövünk felfelé, de egy goblin elindul lefelé az irányunkba. Ilyenkor a goblin hónaljszaga alatt kell leskelődnünk és nézni melyik irányba kell csapnunk.

A történet ott folytatódik, ahol az előző abbamaradt. Miután levertük azt a melák démont elégedetten tértünk vissza a megmentett hercegnővel a kastélyunkba. Mivel azonban egy darabig üresen állt, egy arra tévedt gonosz boszorkány tévedésből beköltözött. Mivel az alperes nem volt hajlandó kimozdulni az általa jogosan igénybevett bérleményből, a felperes igénybevett néhány jogi szempontból erősen vitatható eszközt. Egy marha nagy kétkezes pallost.

Sajnos a demo tele van bugokkal. Ezt nem szabad rossznéven vennünk, hiszen ez még csak egy nagyon kezdeti szakaszban lévő játék. Remélhetőleg a véglegesben már ki lesznek javítva ezek a kicsit bosszantó hibák.

Érdemes megnéznünk az ellenfelek mozgását és kidolgozottságát. Nagyon kevés hasonló minőségű program lát napvilágot mostanában. Biztos vagyok benne, hogy az Ecstatica 2 a maga műfajában nagyon nagy sikert fog elérni. Csak annyit mondok Batsányi után szabadon: Vigyázó szemetek az Ecstatica 2-re vessétek!

Mocsy

Back to Baghdad

Well, well. Megint én vagyok. Amit most olvastok, az pedig a már beígért 4. szimulátor. Remélem, egy darabig ezek el fognak kerülni engem, és amit legközelebb tesztelek, az a Red Baron 2 lesz – hozzám ugyanis ezek az első világháborús „légi velorexek" állnak a legközelebb.

A címből egyértelművé válik, hogy a játék célja a csintalan Saddam Hussein móresre tanítása. Ez így is van.

„1997. augusztus 2-án, 7 évvel a kuvaiti invázió után, Saddam Hussein bejelenti, hogy Irak négy, egyenként 500 kilótonnás hidrogén bombával rendelkezik. A következőket követeli:
- oldják fel az Irak elleni szankciókat
- Irak nemzetközi tartozásait engedjék el
- emeljék fel az olaj világpiaci árát $50/hordóra
- Kuvait legyen Irak tulajdona

Meglepően gyorsan szövetség jön létre az Egyesült Államok, Nagy-Britannia, az Arab Emirátusok és Izrael között. Céljaik:
- Az iraki hidrogén bombák Irakból való kijutásának megakadályozása, teljes lezárással
- Behatolás Irakba, a bombák megsemmisítése

Három héttel később már javában dúl a harc. Lehetséges, hogy egy kicsit elkésett a Szövetséges haderő? Hussein azzal fenyegetőzik, hogy elpusztítja Washington D.C.-t, Londont, Tel Aviv-ot, illetve egy meg nem nevezett célpontot. Csak azért, hogy megmutassa Irak erejét.

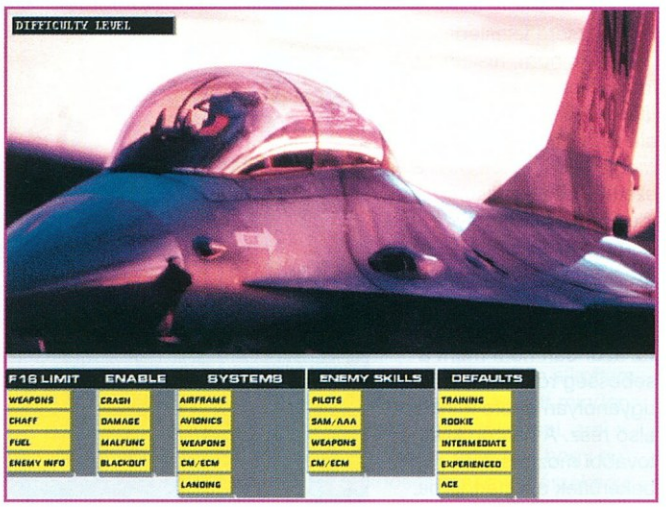
A meg nem nevezett célpont lehet, hogy a te országodban lesz, a te városodban, közel a lakhelyedhez. Mikor az F-16-os egységeteket bevetésre hívják sok minden forog kockán. Ne hagyd, hogy a MiG-29-esek elijesszenek!

Nem az én dolgom az ilyesmi, ezért inkább visszatérek a játékhoz.

Ezt szebben elkészítették, mint a korábbiakat tették, de azért itt is tudok kötekedni. Minek ez a sok digi? Most nyugodtan lehet mondani „Ennek a Miszter Té-nek semmi sem jó?"... meg ilyesmi. Dehogyisnem, sőt... Csak szerintem ezekben az esetekben a végletekbe estünk. Itt mindenhol digi képeket látunk, és ami a legjobban idegesít, hogy amikor repülés közben kérjük a térképet, ott is egy digi térkép jelenik meg, ráadásul elég gyenge minőségben. Sajnos itt is el tudom mondani, hogy elég halovány a grafika (1997-hez képest). Nagyon gyengék a konvertálások, ezért sok helyen „szemetes" a kép. Magáról a szimulációról inkább nem nyilatkoznék, mert ezek a „kilövöm a rakétám, az követ és szétrobbansz, hacsak ki nem dobsz néhány csalit és magnézium ketyerét..." dolgok nem igazán fekszenek nekem. Különben is, ha elnyeri Sorell tetszését, úgy is olvashattok még róla. A földi objektumok eléggé ki vannak dolgozva, a repülők is, a légtér már nem annyira és a domborzat sem egy nagy durranás...

Ezeket olvasva (az én részemről írva), szerintem csak arra a megállapításra lehet jutni, hogy ez is egy elég közepes program, amit csak a közepesen rossz, illetve nagyon rossz időkben érdemes elővenni.

Mr.T.



Ágyú-, rakéta- és bombazáporban lesz részed. De most 1991-gyel ellentétben nincsenek megkötések. Taktikai nukleáris fegyverek is bevethetők. Sok szerencsét és Isten óvjon!"

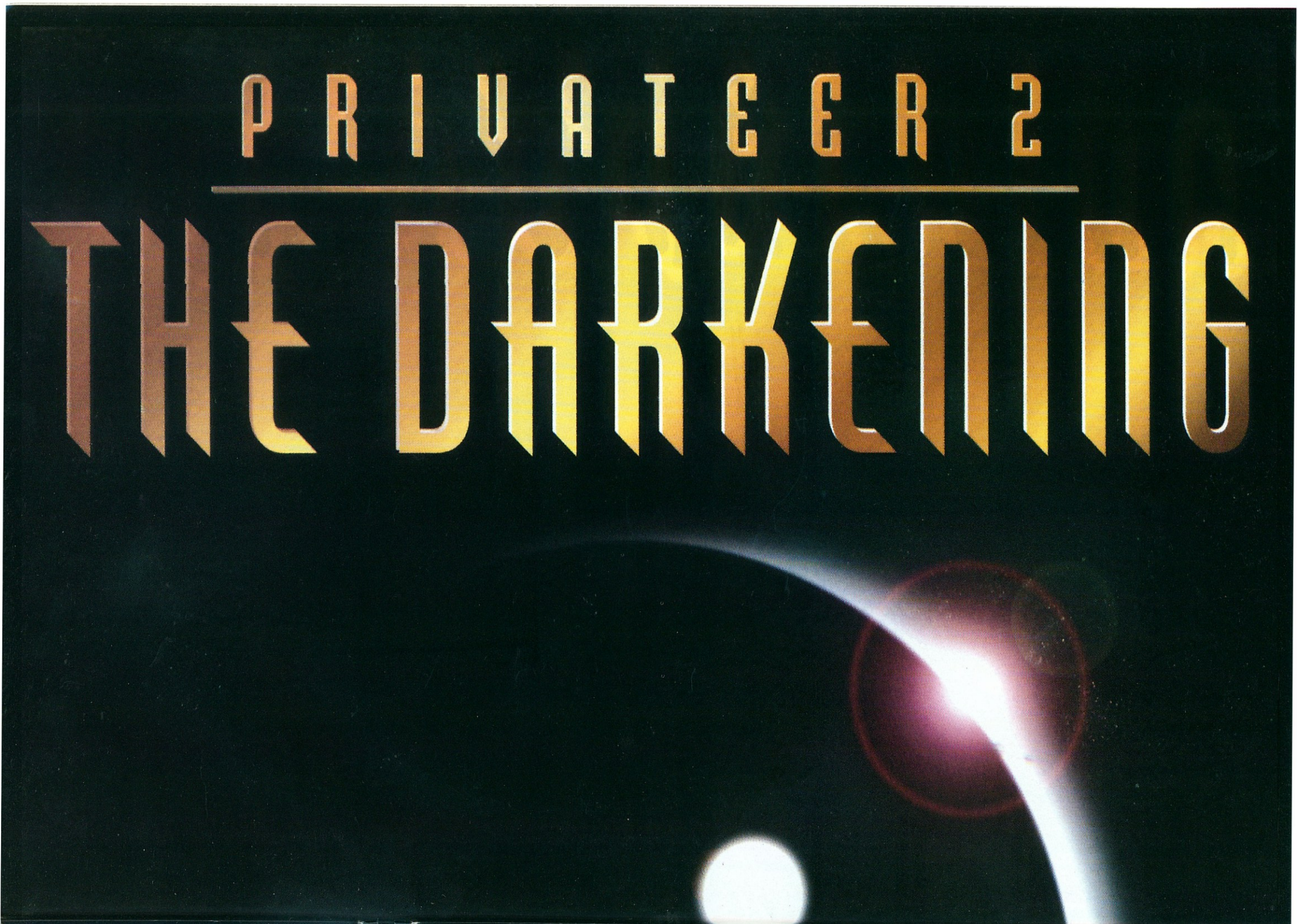
Ezt a szituációt képzelték el a Bagdadi visszatéréshez. Ha jobban belegondolunk, nem is olyan elképzelhetetlen – sajnos. De azért meg kell jegyeznem, hogy a háborúkból nem kevesen húznak hasznot. Jelen esetben például a játékipar. A múlt egy eseménye folyamán előre festi az ördögöt a falra.

PHANTASMAGORIA II

A PUZZLE

PRIVATEER 2

THE DARKENING



OF
FLESH
SIERRA®

Fighter Duel

Az igazság az, hogy régen nem játszottam már repülő-szimulátorral. Sorell mester az aki igazán otthonosan mozog a repülőgépek között, ezért általában ő az aki tesztelésre viszi a repülő-szimulátorokat. Most hirtelen visszakézből és hátból támadva egyenest 4 (azaz négy) repülő-szimulátort és kevésbé szimulátort is kaptam tesztelésre.

Kezdem a Fighter Duellel. Semmiféle megkülönböztetést nem alkalmaztam a tesztelési sorrendben, egyszerűen csak ez volt a legrövidebb és ezt tudtam rögtön kitömöríteni.

Már a címe is azt sugallta, hogy valamiféle szemtől-szemben, üsd-vágd nyalánkságról lesz szó. Az első benyomások ezt igazolták is, majd a játék folyamán is kiderült, hogy igazam volt.

Alapjában véve arról van szó, hogy vagy te - s van egy géped is - illetve van az ellenségesség és aki lelövi a másikat az győz. Nem komplikált. Ott lehet egy kicsit komplikáltabb, hogy az ellenségesség akár többen is lehet. Ez már rögtön más! Sőt ! Ha akarjuk akár mi választhatjuk ki a saját és az ellenségesség gépeit is. Ezeken kívül még van egy csomó apróság, amit most nem vagyok hivatott leírni, de egy kicsit megcifrázhatják a dolgokat.

Eddig ez aránylag jól is hangzott. A gondom a grafikával van. A táj még elmegy, a gépek okék, de a légtér... elég egyszerű. Engem C64-re emlékeztet, amikor átírták rá a Fighter Bombert és az ég egyszerűen kék volt. És nem is az zavaró, hogy egyszerű, hanem az, hogy egyszerűen elrontja az összhatást, mivel általában dominál, az én szememben lerontja a grafikát is.

Szóval nem tudom. Lehetséges, hogy ez még csak a demo verzió egyszerűsége... Mondjuk az is igaz, hogy a sebességre nem lehet egy rossz szót sem szólni. SVGA 256 szín és száguld.

Már csak egy negatívumot tudok említeni a játékból, a menüket. Tudom, hogy nem ez a lényeg, de ezeknél a menüknél még egy Word táblázat is megnyugtatóbb látványt nyújt.

Na mindegy. Majd meglátjuk, hogy milyen lesz a végleges játék.

Addig is jó lövöldözést kíván

Mr.T.

HeliCops

Ez a 3. repülős helikopteres program a már említett négyből. Már most megjegyzem, hogy ez az amelyik nem szimulátor. Sőt én ez '95 Ablak alá készült. Nos akinek csak 3.11 Ablaka van, az jobb ha elfelejti. Miután megnéztem a programot és is azt kívántam, hogy bárcsak

voltam a szimulátor, mert azt szimuláltam, hogy élvezem. Na mindegy. Szóval ez egy lövöldözős program.

Mivel most kezdek a mélyebb elemzésébe, meg kell említenem, hogy ez nem egy akármilyen lövöldözős, helikopteres program, ugyanis „csak" 3.11 Ablakom lett volna. Na mindegy. Szóval ez a helikopteres nem csak az Ablakokat preferálja, hanem még azt is mondja, hogy csak 480.000 pixelen indul el (aki nem matematikus annak 800x600). Na jó ! Legyen ! - gondoltam mielőtt megláttam. Szerintem ritka az olyan program, ami 800x600-zal indít, ezért valami fantasztikus grafikát vártam. Még most is ezt várom. Azt még megértem, hogy egy egyszerű lövöldözős játéktól nem lehet elvárni, hogy irdatlan szellemi munkát igényeljen, de hogy Win 95-öt 800x600, amin ráadásul - már elnézést - „rohadt" lassú...

Se főcímkép, se menü, se semmi. Egyszerűen csak bemondja egy digi hang, hogy „Ölj meg mindenkit ! Senki se élje túl !" Ennyi. Tudom, tudom, hogy ez csak egy demo verzió, de azért ennyire ne legyen demo !

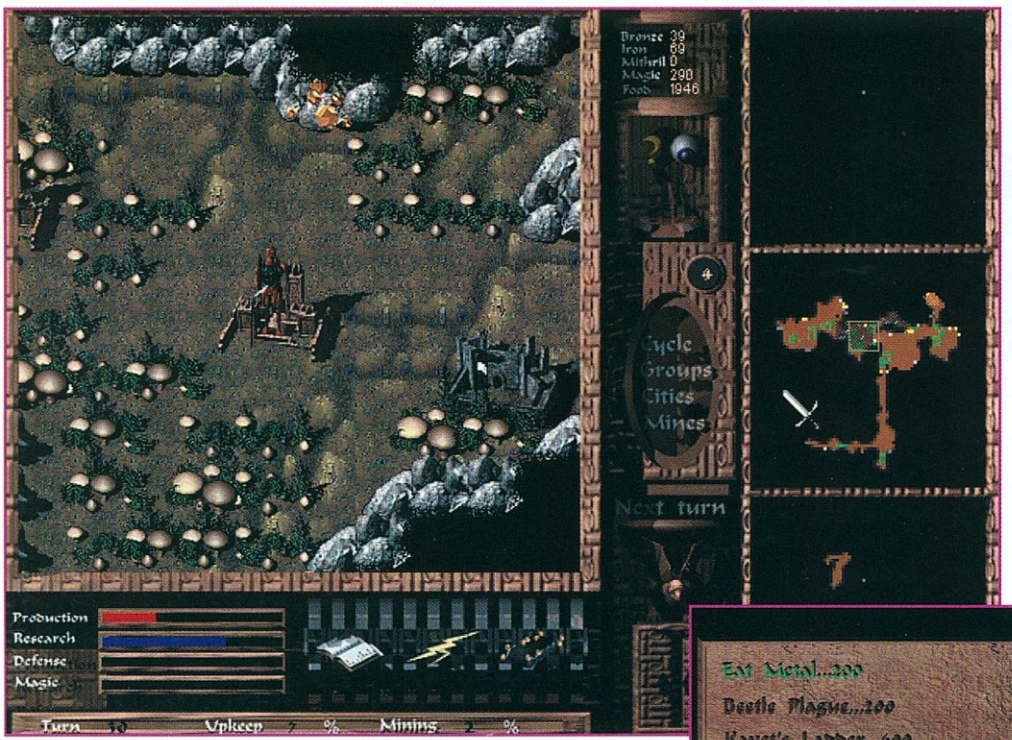
Gyakorlatilag a játékról nem lehet semmit sem írni, mert egy szimulátor kinézetű lövöldözős program, iszonyatos grafikával és hatalmas hardverigénnyel. 16MB Ram mellett 17 MB Virtuális memóriát használ... és ilyen apróságok – P133-on szépen fut. Azt nem mondanám, hogy nézzétek meg, de mivel fel került a CD GURUra... ha nincs jobb dolgotok...

Mr.T.

Cavewars

Ibido, az ismeretlen világ. Egy újabb felfedezésre váró hely. Ez a birodalom a törzsi háborúk korszakát éli, ahol nemes egyszerűséggel a túlélés a tét. A brutális háború nem csupán, sőt főleg nem a felszínen, hanem a föld alatti régiókban, a barlangrendszerekben is zajlik. A Cavewars egyébként egy hagyományos birodalomépítős stratégiai játék, azon belül azért ennyire nem vészes a helyzet, jut idő a gazdaság irányítására, a tudományokra, az építkezésekre és a mágia fejlesztésére is! Így már egész jól hangzik, nem igaz?!

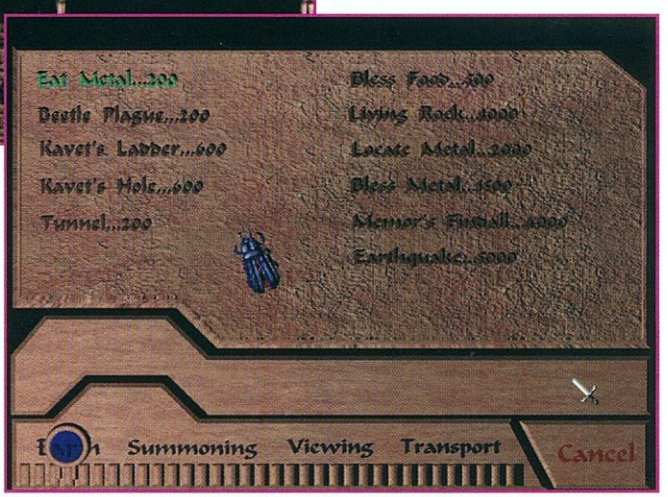
Mindenek előtt el kell döntened, melyik népet választod. Mind a nyolc más és más lehetőségeket kínál fel neked. Eleinte csupán kezdetleges fegyverek és



csak a háborúval kell törődnöd, sőt a Te gondod figyelni és biztosítani néped élelmiszer-ellátását is. A körökre osztott játékmenet biztosítja a megfontolt, átgondolt stratégia lehetőségeit.

A Cavewars legfeljebb öt játékost tud fogadni, öt nehézségi szint fokozaton. Aki kivégzi az elkészített pályákat, nem kell hogy aggódjon, ugyanis a random map generator segítségével új felfedezésre és leigázásra váró birodalmakat hozhat létre.

Nagyító alá téve a programot (pontosabban a demot) megállapítható, hogy kis jóindulattal átlagosak a hanghatások, a grafikai



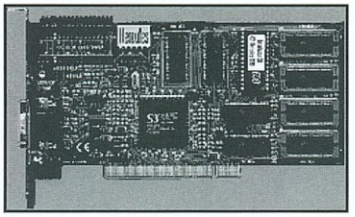
pedig az agresszívabb típus. Ezt az alkotók nem is titkolják, kb. így foglalják össze a feladatodat: szerezd meg a teljes hatalmat a törzsek felett, csapataidat képezd ki kegyelmet nem ismerő gyilkoló gépekké, zúzd szét ellenfeleidet, hogy létezésüknek nyoma se maradjon. Na persze mágia van a birtokodban, s az általad kontrollált terület sem túl nagy. Ám a barlangok hódításával és törzsed tudományának fejlesztésével ez remélhetőleg hamar megváltozik. A Cavewars-ban négy típusa van a mágiának, ami konkrétan negyvennyolc varázslatot jelent. A különféle

spellek pedig rendkívül megváltoztatják a játék lehetőségeit. Gondold csak el, milyen lehetőségeket kínálhat egy földrengés vagy néhány különlegesen erős lény megidézése! Még nem is szóltam a fegyverekről, pedig igazán nem kell attól félned, hogy néped elakad a bunkósok szintjén. Kardok, dárdák, számszeríjak, pajzsok, páncélok készíthetők, sőt akár ágyú, páncélkocsi és tank is! A játék meghatározó része a bányászat és a szállítás is, nem megjelenítés sem különösebben kiemelkedő, de nem is rossz (ha a csata részek felett szemet hunyunk), és tulajdonképpen maga a játékmenet sem hordoz semmi különöset vagy újat. Mégis van benne „valami". Nem, nem ez az a játék amit nem hagyhatsz ki, de ha szereted a jó közepes, kellemes, bár nem különös stratégiai játékokat, akkor fektess be rá nyugodtan.

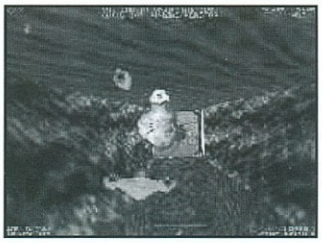
Lily

Hardware News

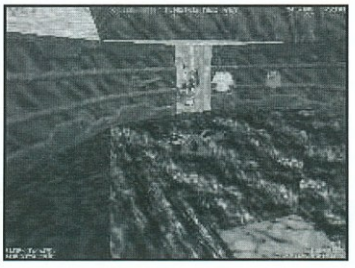
3D kártyák újra és újra



A Number Nine elkezdte forgalmazni új 2D/3D gyorsítóját, a 9FX Reality 772-t, mely egy 64-bites VRAM-alapú PCI grafikus kártya 2 vagy 4 MB dual ported EDO RAM-mal megtűzdelve. A kártya az eléggé terjedőben levő S3 Virge/VX chipkészletre épül, mely a 64-bites 2D gyorsítás mellett, egy 3D rendering engine-t és egy Streams Processzort is tartalmaz. Ez utóbbi segítségével képes teljes képernyős video- és MPEG lejátszásra. A kártya támogatja a DirectX 3.0 szabványt és szín-interpolációt, valamint X/Y Scaling-et használva képes teljes képernyős 30 kép/sec lejátszásra.



A Hercules új 2D/3D grafikus gyorsító kártyája a Stingray 128/3D, mely az Alliance Semiconductor ProMotion-AT3D nevű gyorsítóját kombinálja a 3DFX Voodoo Rush chip-készletével. A Voodoo Rush elvileg mindazokat az egyedülálló 3D funkciókat (MIP mapping, bilinear filtering, stb) tudja, mint nagy testvére a Voodoo Graphics. A 3Dfx ígérete szerint nem lesznek compatibilitási gondok a Voodoo Rush és Voodoo Graphics játékok között, melyről patchek kiadásával gondoskodik. A Hercules másik új kártyája a Terminator 3D nevet viseli. Ez a kártya is Virge alapú és 4 MB EDO RAM lapul rajta. A Virge chip pozitívuma, hogy minden fontosabb 3D funkciót támogat (video texture mapping, MIP mapping trilinear filtering-gel, köd, alpha blending, Z-buffering és Gouraud Árnyékolás), bár ezeket nem igazán gyorsítja fel. A chip direkte támogatható (S3d-ready), vagy Direct3D-n keresztül hajtható meg. A kártyához adják a jó öreg Descent S3d ready változatát, mely használja a kártya textúra-szűrő funkcióját.

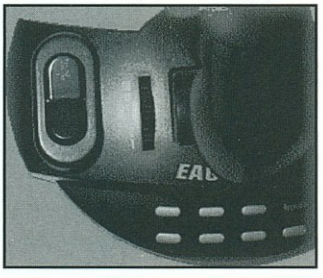


Intergraph Intense 3D 100

Az Integraph új kártyája a Rendition Verité 100 nevű chip készletre épül, és bár nem kimondottan 3D gyorsító kártya, de mégis ilyen irányultsággal tervezték. A kártyához adják az Indy Car Racing 2 és a Quake speciális, e chip készletre optimalizált változatát, illetve két Microsoft DirectX-kompatibilis játék trial változatát(Monster Truck Madness, és Hellbender). Az Intense 3D-n 4MB RAM kapott helyet, és ehhez mérve 150 dollár körüli ára nem tűnik soknak. Ha egy játék direkte támogatja a Verité chip készletet, akkor kellemes képismétlési frekvenciával mennek nagy felbontásban és nagy grafikus részletességgel a játékok, de ha normál Windows gyorsításról van szó, akkor már nem sieti el annyira a Verité. A video- és mpg lejátszás normális teljesítménnyel megy a kártyán. Ami az Intense 3D-nek is gondot okoz, az a DOS alatti teljesítmény. A kártya elég lassú sima 320x200 felbontásban, és a köztes ModeX (360x240, 320x400, stb.) üzemmódokban, de VESA 2.0 alatt már sokkal jobb a teljesítménye. Ami meglepő, hogy a DOS text mode siralmasan lassú, így ilyen programok szinte használhatatlanok a kártyán. Ezeket a dolgokat azért is volt érdemes bemutatni, mert nem az Intense 3D az egyetlen Rendition Verité alapú kártya, hanem ilyen még pl. a 3D Blaster PCI is.

EagleMAX

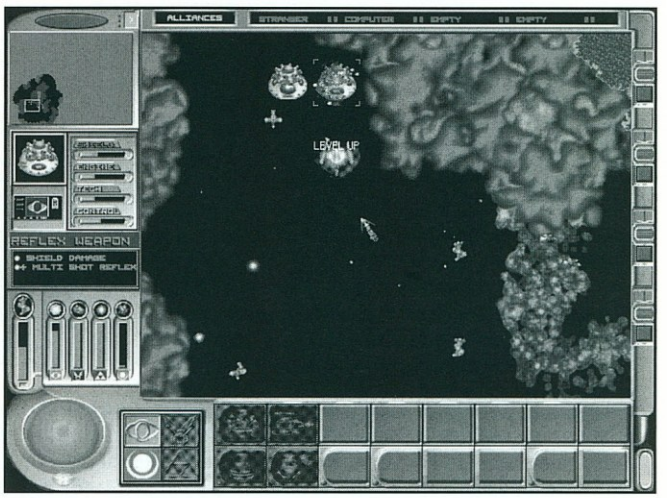
Az EagleMAX az ACT Laboratory proramozható joystick-sorozatának legújabb tagja. Rengeteg gomb található rajta: egy trigger, 3 másik gomb a karon, egy 8-irányú panoráma gomb, egy forgatható throttle kontroller, 8 gomb az alapon, és ezekre szinte minden funkció beprogramozható. A joystick design-jában erősen hasonlít a Microsoft SideWinder joystick-ra, így kényelmes és hosszútávú, gondmentes használatot ígér. Az EagleMAX-ot a programozható nagy Gravis joystick-okhoz hasonlóan, egyidejűleg a billentyűzet-foglalatba és a joystick-csatlakozóba is be kell dugni, és a billentyűzetet egy továbbvezető csatlakozóba dugjuk ezután. Ha valaki csak sima joy-ként akarná használni az EagleMax-ot (nem akarja programozni, ami elég nagy pazarlás), akkor elég a joystick-foglalathoz csatlakoztatni, és ekkor normál joystick-ként használható. A joystick alapján van egy kapcsoló, mellyel különféle üzemmódok közül lehet választani: sima négygombos joy és ekkor a többi gombra bármi beállítható, stanadard flight stick throttle kontrollal és végül Thrustmaster-kompatibilis flight stick throttle kontrollal és panoráma gombbal. Az EagleMAx programozása rendkívül egyszerű a Hyper nevű rendszerüknek köszönhetően, természetesen a beállításokat egy kis saját memóriában tárolja el.

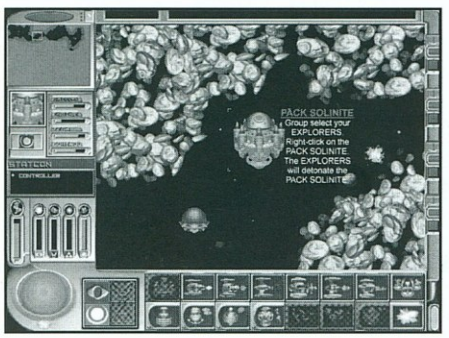


Charlei

Star Commander R.

A real time stratégiai játékok kategóriája a Dune óta nagyon népszerűvé vált. Most már szinte nincs olyan korszak amiben ne jelentetnének meg ilyen játékot. A Star Commander is ilyen stílusú, méghozzá az űrben. A program jellegzetessége, hogy elsősorban többjátékos üzemmódra tervezték – lehet hálózatban és az Internet-en keresztül is játszani, egyszerre maximum négyen. A program demojában egy anyahajóval indítjuk hódításunkat, mellyel kiaknázhatjuk a minket környező világűrt. Ha elegendő anyagot gyűjtöttünk be, akkor pedig meg tudjuk építeni az első űrbázisunkat is. Innen kezdve indul az igazi fejlesztés. Számos újabb építési lehetőséggel gyarapodunk. Összesen mintegy 64 féle egység építhető a játékban, melyek elég egyediek. Vannak kis robotok hátukon rakéta-hatóművel, vállukon rakétavetővel, rakéta-vető bázisok, ezerféle űrhajó, különféle fegyverekkel felszerelve, és egyedi speciális tulajdonságokkal felvértezve (pl. teleportálás). A játékban fontos szerepet kapnak a szövetségek is, hiszen a megfelelő partnert megtalálva nagy előnyre tudunk szert tenni komolyabb ellenfeleinkkel szemben. A játékok során a gép elég intelligens ellenfélnek tűnt: ha csak a bázisom egyik oldalán építettem ki komolyabb védelmet, akkor természetesen hamarosan megjelentek a másik oldalon a támadó hajói. A program egyelőre elég kuszának tűnik- kicsit túl gyors az egész. Mondjuk ennek oka lehet az is, hogy a demo nem túl sok segítséget ad abban, hogy kitaláljam, melyik erőforrás mire is szolgál. Ahogy az ember egy kicsit elkezd nézelődni, már jönnek az első ellenséges gépek, és onnantól kezdve már többnyire örül ha védekezni tud. A fegyverek speciális tulajdonságait is biztosan sokkal hatékonyabban ki lehet majd használni, ha pontosan ismerni fogom őket.





A program grafikailag eléggé a Warcraft 2 nyomdokain halad. Renderelt egységek tömkelege mozog a térképen, de az egyes űrhajók szerintem túlságosan hasonlóak, így nehéz eligazodni a képernyőn, főleg, hogy mint említettem már, a speciális tulajdonságaiknak nagy szerepe lesz a csata kimenetelében. Az egységek grafikája elég egyszerű, nem túl egyedi a design-juk. A program zenéje viszont meglepően jó, és a hangeffektek sem rosszabbak az átlagnál. A játékról korai lenne még véleményt mondani, főleg, hogy nem volt módomban kipróbálni hálózatban, csak gépi ellenfelek ellen.

Charlie

ROYALCOMP®

SZÁMÍTÁSTECHNIKA - BIZTONSÁGTECHNIKA

1085 Budapest, József krt. 22-24. Tel/Fax: 210-1062, 210-3712
8900 Zalaegerszeg, Balatoni út 2. Te/Fax: (92) 315-826 Mobil: 06 (20) 266-686

HOTLINE: Számítástechnika: 06 (20) 377-155 Biztonságtechnika: 06 (20) 377-166

WEB: HTTP://WWW.ROYALCOMP.HU E-mail: royal@royalcomp.hu

Nnna... Itt kellene szerepelnie annak a megszokott(s most már megszökött) szövegnek, miszerint minden olyannal foglalkozunk, ami szem-szájnak ingere (ja bocs, az a túlsó oldalon van, a varrógép boltban) és zongora. A változatosság kedvéért tehát rímbe szedve közöljük kínálatunk aktuális bennállatát:

Az utcán mindenki szétfagyva remeg
Közérzetünk azonban mindig nagyon remek
Ha zavarnak téged a hófagyta romok
Vegyél nálunk gyorsan egy jó cédé romot!

Aki boltunkba belépve kívülről befelé fújva szóról szóra elmondja előző igazán változatos hirdetéseink szövegét, az 5%-kal többet fizethet.

CD ÍRÁS

PC-re és Amigára
Minőségi alapanyaggal együtt

2.000,-tól!

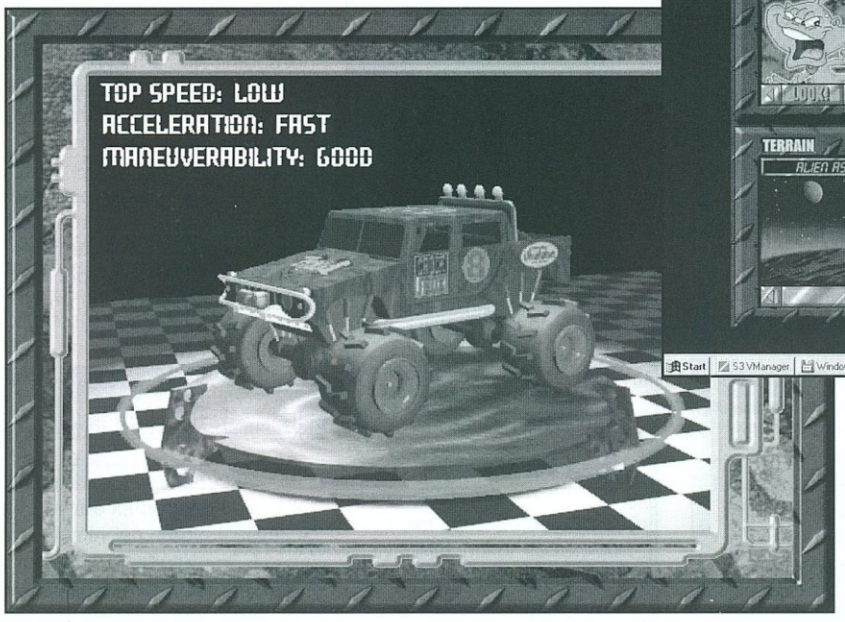
– DAT-ról
– CD-ről
– Winchesterről

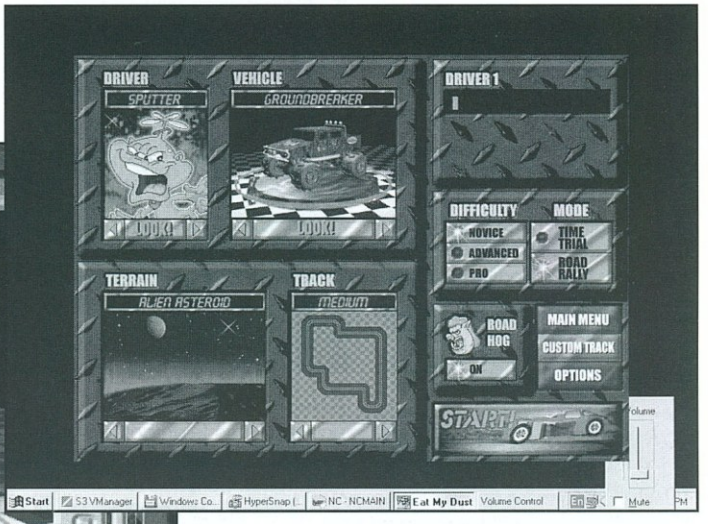
Azonnal vagy 24 órán belül.
Winchester bérlés
500Ft/nap+letét
Ezen kívül:
- AUDIO CD készítése
- Számítógépek javítása, bővítése
- Szaktanácsadás
- Írható CD - R lemezek árusítása

Kirják Tibor
1115 Budapest, Somogyi út 11.,
Tel.: 203-9752, 06-20 230-282

Eat Me Dust

Nem tudom mennyire vettétek észre, de mostanában igyekszünk néhány kisebb játékot is beharangozni, szem előtt tartva, hogy a szerényebb lehetőségek nem feltétlen vezetnek silányabb munkához. Persze azért ebben a kategóriában senki ne várja egy Diablo felbukkanását, annál inkább találkozhatunk eredeti, humoros játékokat. Mielőtt bárki lázasan betöltené az Eat Me-t, meg kell említenem, hogy nem ez lesz az év shareware játéka, de arra talán jó, hogy öt percet elhülyéskedjünk vele. Hogy miről is van szó?



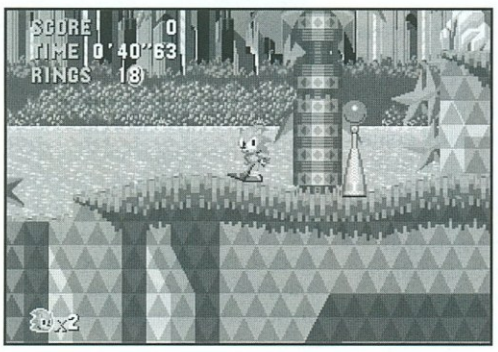


Természetesen egy újabb autóversenyről, ami teljesen elrugaszkodott a realitásoktól, még a főszereplői is rajzfilmfigurák. Már itt szimpatikusabb volt az autóválasztás, a pilóta kinevezése, mint a Sega Rally-ban. Választhatunk mindenféle idétlen, aranyos, taszító, nem utolsó sorban bájos karakter között, kivel is akarunk diadalmaskodni a többiek felett. Figyelemre méltó az elbűvölő kis hölgy, persze a demoban csak az első figurát választhatjuk.

Shoebaron

Sonic the Hedgehog CD

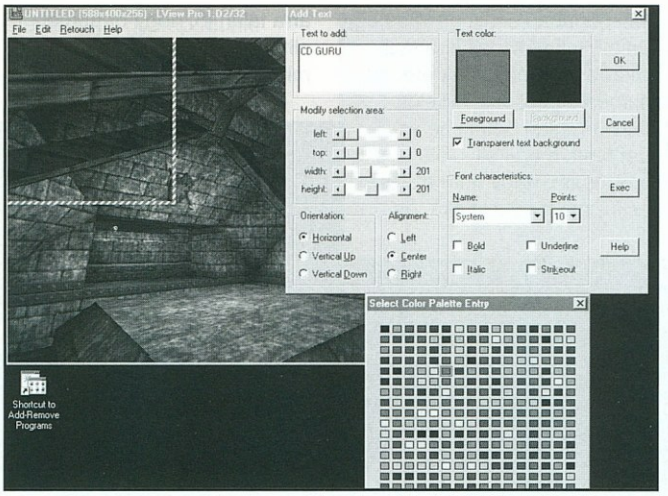
Manapság fénykorukat élik a régi feldolgozások. Soha nem látott népszerűségnek örvendenek az emulátorok, az "ősidők" nagy játékaival, de hasonlóan keresettek az újrakiadások (black market, white label) a közelmúlt emlékezetesebb programjaival. Egy dolog azonban közös bennük: az a nosztalgikus hangulat ami "elönti" az embert, ha betölt egy Defender of the Crown-t, vagy egy Wings-et, esetleg a Descent első részét (bizony már ennyire öregszünk!). Valahol a két időszak között, volt egy jó másfél év, amit a konzolok hőskorának tekinthetünk. Persze ez, a mai PC-sekenek nem sokat jelent, de valamikor a '92-es év közepén tűnt fel a színen Sonic, az aranyos kis sündisznó szerűség. A sega saját fejlesztéseként, minden Megadrive mellé alapból csomagoltak egyet. Mivel a játék nagyon aranyos volt, lehetett benne ugrálni, száguldozni, mindenféléket gyűjtögetni, elég nagy visszhangot keltett. Néhány hónap és jött a folytatás, abban a pillanatban mindenki elfelejtette az előző részt. Emlékszem jó két hétig szinte naponta végigjátszottam a Sonic2-öt, annyira el lett találva az egész. Profibb lett a grafika, jobbak a zenék, nem beszélve a pályák hangulatáról, ami külön-külön elegendő lett volna egy teljes programhoz is. Ezt követte a Mega CD-s változat, Sonic CD néven. Szakítva a "régmúlttal", Sonic ismét a reflektorfényben, méghozzá az eredeti, hamisíthatatlan, CD-s verzió adaptációjaként. Mit is írhatnék arról a programról ami annak idején a leghangulatosabb játék volt messze a földkerekségen? Talán csak annyit, hogy a Sega dicséretére legyen mondva a játékban minden olyan mint régen. Sonic fut, szalad, rohan, csilingelnek a gyűrűk, rakétaként "úszik" a levegőben, és máris a víz alatt úszik. Itt természetesen már vár a gonosz Dr. Robotnik, furmányos gépeivel, amik persze mit sem érnek Sonic gyorsasága, illetve tüskés háta ellen. A demo sajnos nem sokat ad vissza a teljes játék hangulatából, lévén nincs hozzá zene, de azért arra éppen elég, hogy aki még sosem látta az eredeti Sonic-ot el tudja képzelni miről is van szó. Talán csak annyit a végére, hogy számomra nagyon kétarcú (ambivalens:}}) dolog ez a feldolgozás. Jó, jó de Segán már a 3D Sonic jön, ami biztos hatalmas siker lesz, és csak remélni lehet, hogy Japánban nem döntenek úgy, várjunk még pár évet a PC-s piaccal.



Shoebaron

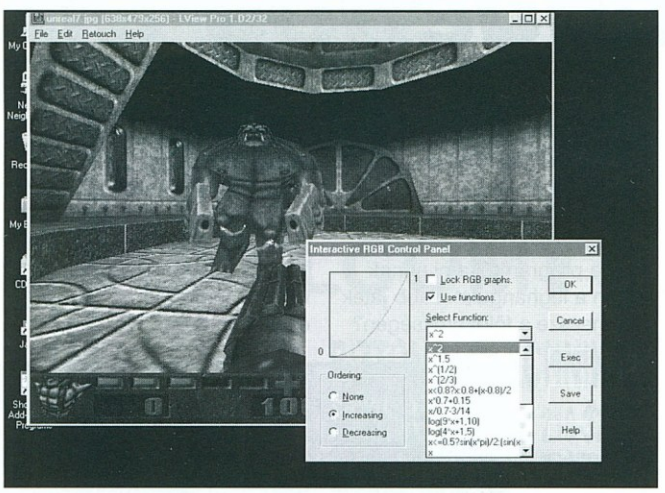
Grafikus programok

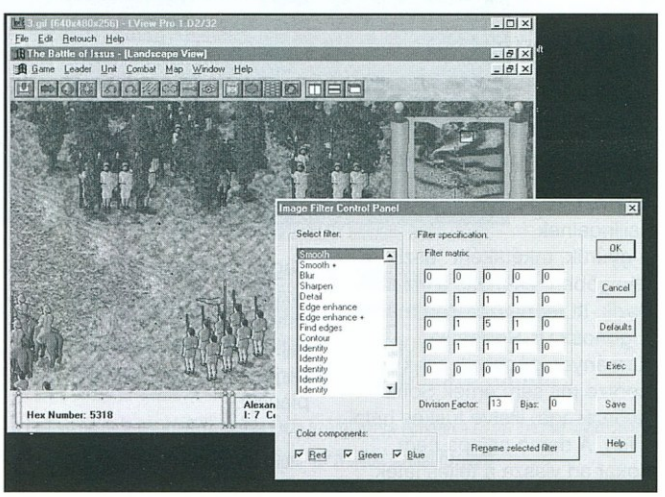
A múltkori számhoz hasonlóan most sem ússzátok meg, hogy egy-két rajzolgató és retusáló programot ne mutassak be, annál is inkább, mert az előző felhozatalhoz képest most még remekebb dolgokat tudnak ezek a programok. Felmerül persze az alapkérdés, hogy mire is használ az átlagos felhasználó egy ilyen programot. Nos, ezernyi felhasználási területe van a WIN95 háttérképének csicsázásától a kedvenc Quake texturánk manipulálásáig. Persze ha valaki csak szórakozásból használja ezeket a programokat, akkor is tiszta nyereség a dolog. Előfordulhat egyébként az is, hogy egy profi is rácsodálkozik ezekre a programokra, mert lehet, hogy mire betöltődik a csoda feldolgozó program, addigra a „kisebb" program már ki is mentette a kész képek. Ennyi bevezető után következzenek a programok.



LView Pro

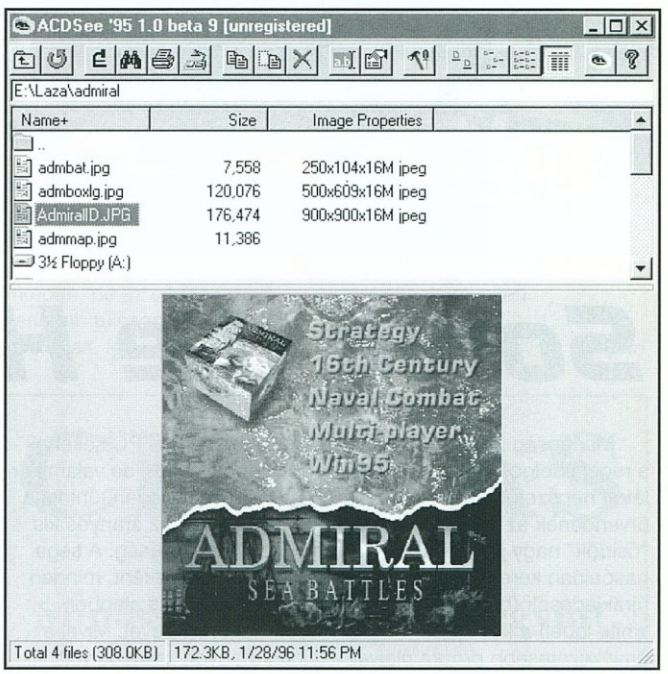
A neve után egy képnézegető programot vártam (erre is lehet használni), de egészen más feldolgozó és manipuláló programot jelenthetek be a nagyérdeműnek. Alapvetően két típusú műveletre képes, az első csoportba a fizikai műveletek sorolhatók, melyek inkább a kép felépítésén változtatnak. Ilyen műveletek szép számmal találhatók a programban. A szabadon kijelölt területet forgatni, tükrözni és másolgatni tudjuk. Ezek közé a műveletek közé tartozik még a kép méretének megváltoztatása, valamint a képre történő szöveg kiírása. Ez utóbbi igen kultúrált dolog, hiszen természetesen preview képet is látunk a műveletről annak érdekében, hogy nehogy rossz helyre pakoljuk a szöveget. A műveletek másik típusát a kép kinézetét nagyon befolyásoló, minőségi változtatások jelentik. A szokásos (alapvető) műveleteken kívül, melyekbe általában a contrast/brightness páros tartozik, itt sokkal több a lehetőségünk. Felsorolásképpen íme néhány: Gamma Correction HSV adjust YCbCr adjust Interactive RGB Exp Enhance Log Enhance SineH enhance Grayscale Negative és még sok egyéb filter, amiket mi is beállíthatunk szabadon, a szokásos mátrix értékeinek módosításával.

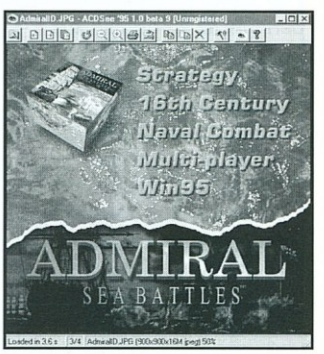




ACDSee '95

Win 95 alatt én még nem igazán találkoztam olyan képnézegetővel, ami labdába rúghatott volna. Általános tapasztalat volt, hogy mindenki a jó öreg DOS alatt futó Sea, vagy akár Vpic szolgálatait vette igénybe, ha képeket akart nézegetni. Nos a helyzet változni látszik, íme az egyik képnézegető program, mely nagyon is megérdemli, hogy foglalkozzunk vele. Felépítésében nagyon hasonlít a DOS-os Sea-hez, talán nem is véletlenül. Alapesetben egy kis ablakban láthatjuk a képet és persze nyomhatunk egy entert is, ilyenkor kinagyítja a program. Ez ugyebár nem valami különös, azonban az lesz ha megpróbáljuk mindezt egy nagyobb képpel eljátszani. A program olyan könnyedén szív be egy 20-30 megás képet, hogy öröm nézni. Ha egy nagyobb képet nézünk meg, mint ami be van állítva

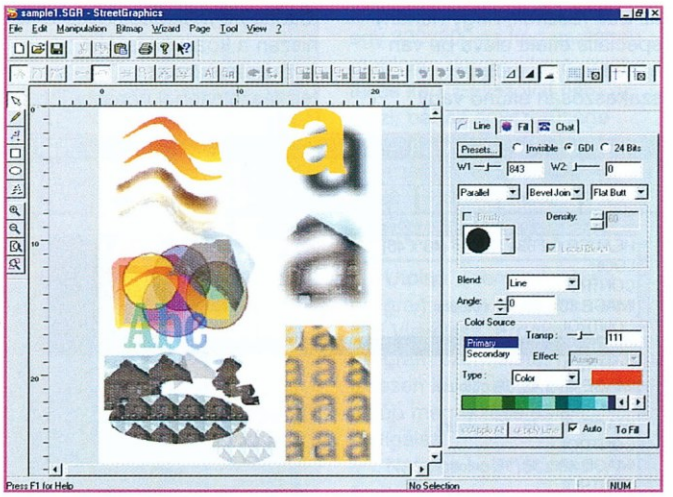




ablakméretnek, akkor lehetőségünk van rá, hogy egy kis kéz segítségével tologassuk a látható területet. Néhány kényelmi funkció is helyet kapott a programban, ilyen a képek törlésének, átnevezésének, illetve commentezésének lehetősége. A formátumokkal nem volt semmi bajom, egyedül talán a Brazil által favorizált LBM formátumot (jellemző) nem ette meg a program. Használatát minden Win95 user-nek ajánlom, akár szex képeket, akár game képeket szokott nézegetni a gépén.

vajon egy regisztrált példány mit tudhat!

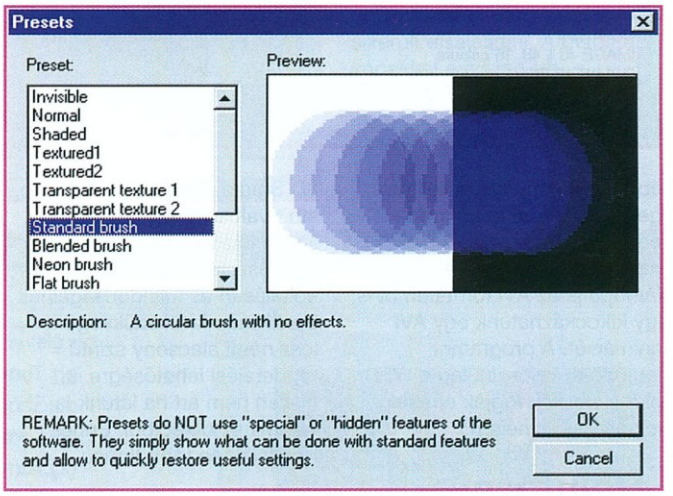
A program egyébként egy kombinált vektoros/bitmapes rajzoló program, mely igencsak el van eresztve mindenfajta extra funkcióval. A rendelkezésre álló eszközök

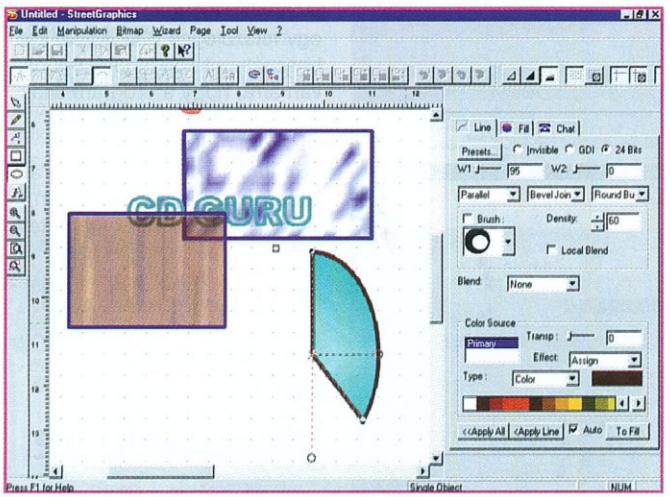


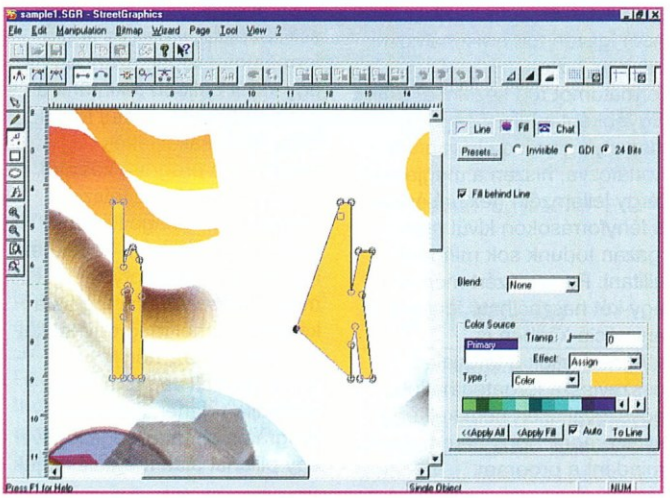
Streetgraphics

Először amikor megláttam a programot, nem akartam hinni a szememnek. Elkezdtem kapálózni valamiféle About után, annak reményében, hogy a kedvenc tallózó helyemen elrontottak valamit és egy gyári programot töltöttek fel. Nos, nem így történt, a CD-n lévő program a nem regisztrált shareware kategóriába tartozik, ennek minden megkötésével. A program tudásának megtekintése után komolyan elgondolkoztam rajta, hogy első látásra nem tűnnek valami bőségesnek, hiszen mindössze a szabadkézi rajz, a kör (ellipszis), téglalap és a text kiírási lehetőség áll a rendelkezésünkre. A látszat azonban csalóka, hiszen a program vektorosan tárolja az összes képernyőre kerülő grafikát, így a továbbiakban lehetőségünk van azoknak editálására, vagy akár teljes átszerkesztésére. Legjellemzőbb példa erre a kör, melyből bármikor cikkelyeket vághatunk ki ha úgy tetszik.

A program nagyon szeret variálni a színekkel, és ehhez







minden adottsága meg is van. Vannak beépített extra fillezési funkciói (pl. a színátmenet), de igazából nem ez a buli. Az érdekesség ott kezdődik, amit igazból csak a komolyabb programok tudnak, hogy különféle átlátszóságot adhatunk az egyes grafikai elemeknek, ezáltal igen érdekes hatásokra van lehetőségünk. Ha ezt még azzal is kombináljuk, hogy a fillezett rész átlátszóságát egy-egy texturára is kiszámolja, akkor valószínűleg már értitek elragadtatásomat a programmal kapcsolatban.

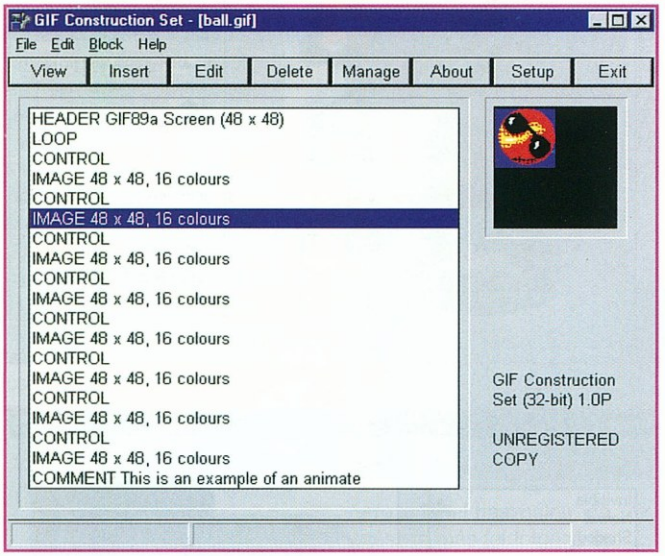
Ha brust kívánunk használni a rajzolásra, akkor sincs okunk szégyenkezni, hiszen különféle keveréke létezik itt az átlátszóság, a texturázottság és a ponteloszlás alkotta ecseteknek. Természetesen külön betölthető bitmap-es képpel is dolgozhatunk, sőt a görbésítési eljárások is rendelkezésünkre állnak.

Valószínűleg a shareware verzió legnagyobb hiányossága, az import-export lehetőségek megnyirbálása. Érdemes végigtallózni a programhoz adott dokumentációt, hiszen nagyon sok mindenre lesz képes a teljes verzió, hogy példának okáért csak a Corel Draw modularitást említsem.

GIF Construction Set

Gondolom mindenki találkozott már GIF animokkal (legalábbis ha a PC GURU lemezeivel találkozott, akkor biztos). Ezek egy nagyon egyszerű animációk, melyek kihasználva a GIF formátum előnyeit, több kép összefűzésével keletkeznek. Nos, ha szeretnénk betekinteni egy ilyen file belső lelki világába, akkor ez a remek utility tökéletesen alkalmas rá, hiszen minden létező dolgot megtudhatunk az adott animmal kalcsolatban. Persze itt nem áll meg a program tudása, hiszen editálni is tudjuk a file-t, saját képet is tudunk beleszerkeszteni, vagy éppen ki is tudunk belőle venni egy kockát. Ezekből már következik, hogy ha saját animot szeretnénk készíteni, akkor sem vagyunk bajban, hiszen ebben is segít a program. Külön érdekessége

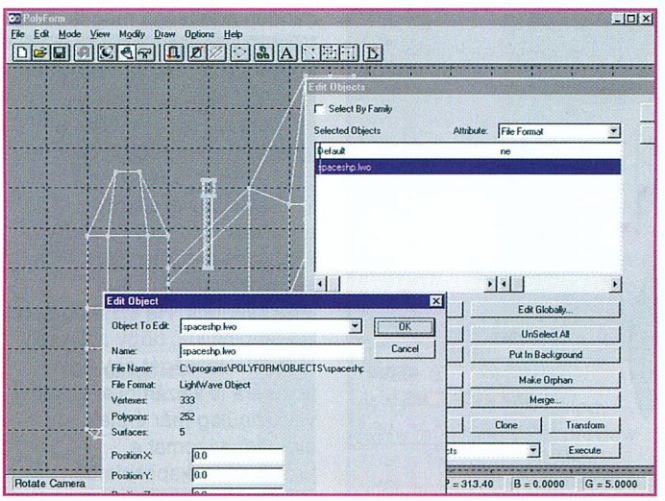
az Edit résznek, hogy néhány speciális effekt eleve be van építve, így pl. tudunk szakaszosan eltűnő vagy

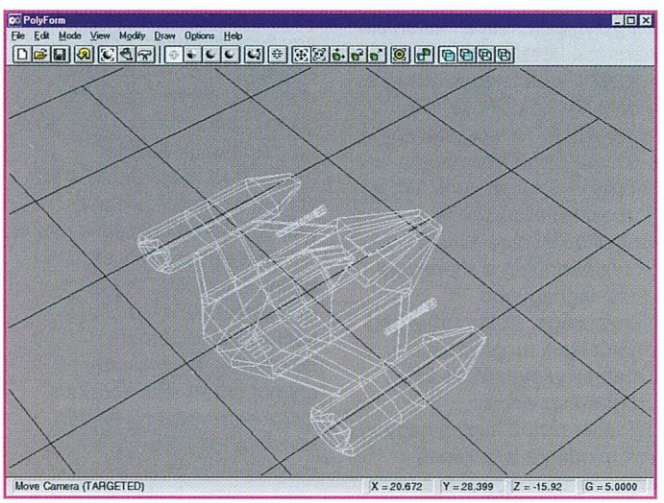


éppen futófény-szerű feliratot generálni az adott animon belül. A program egyébként nagy meglepetésemre támogatja az AVI formátumot is, így kikockázhatunk egy AVI animációt. A programot legjobban valószínűleg a WEB oldal készítők fogják értékelni, legalábbis remélem.

Polyform

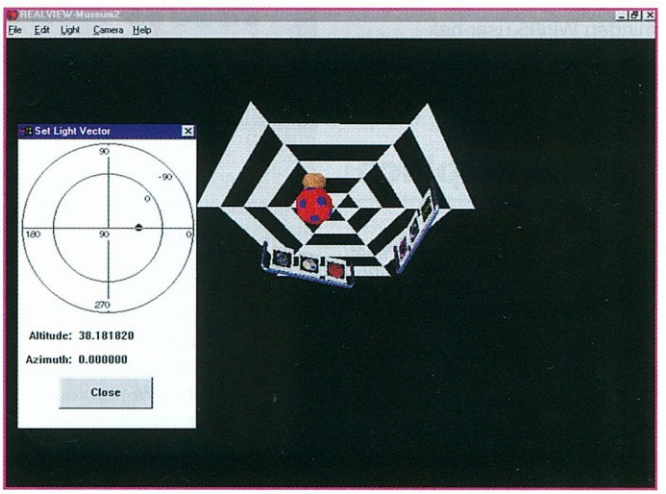
A 3D-s object-ek mindig is közel álltak hozzám, de megmondom őszintén, sohasem dolgoztam egy tracer- vagy csak akár 3D-s programmal sem. Nos, a Polyform tulajdonképpen egy nagyon profi 3D-s object szerkesztő, melynek a képességei valószínűleg sokkal jobbak mint egy átlagos tracer szerkesztőjének. Igazából nem szeretném felsorolni a program funkcióit (akit érdekel az úgyis végigböngészi a CD-n található verziót), mindössze néhány érdekességet szeretnék kiemelni. Elsőre, mikor object-et töltünk be meglepetés fog érni, hiszen a közel 20 ismert formátum (köztük természetesen a népszerűbb 3D Studio, Lightwave, Imagine, stb.) valószínűleg elégséges lesz mindenkinek. Természetesen a tárgyak editálásán és tulajdonságainak beállításán kívül szükségünk lesz némi alacsony szintű renderelési lehetőségre is, hiszen nem árt ha látunk is valamit az objectből. Ennek megfelelően több típusú renderelést is kérhetünk a programtól. A szerkesztést a jól bevált módon több nézetből is végrehajthatjuk. A program hasznosságát remélem nem csak én értékeltem túl.





RealView

Most az előző programhoz nagyon hasonló következik, bár ez inkább nem az objectek szerkesztésében, hanem a kész tárgyak nézegetésében jeleskedik. A programba betölthető object formátumokat nem igazán tudtam kihámozni, csak az biztos, hogy 3DF formátumot tud kezelni a profi. Egyébként a lehetőségeink viszonylag erősen le vannak korlátozva, hiszen a megjelenő tárgy jellemzőin (texturáján) és a fényforrásokon kívül nem igazán tudunk sok mindent állítani. Persze azért még akad egy-két használható funkció, pl. animáció közben is megnézhetjük a tárgyakat, összevissza forgatgathatjuk, egyszóval azért nem kell úgy elkeseredni, hogy nem tud sok mindent a program.

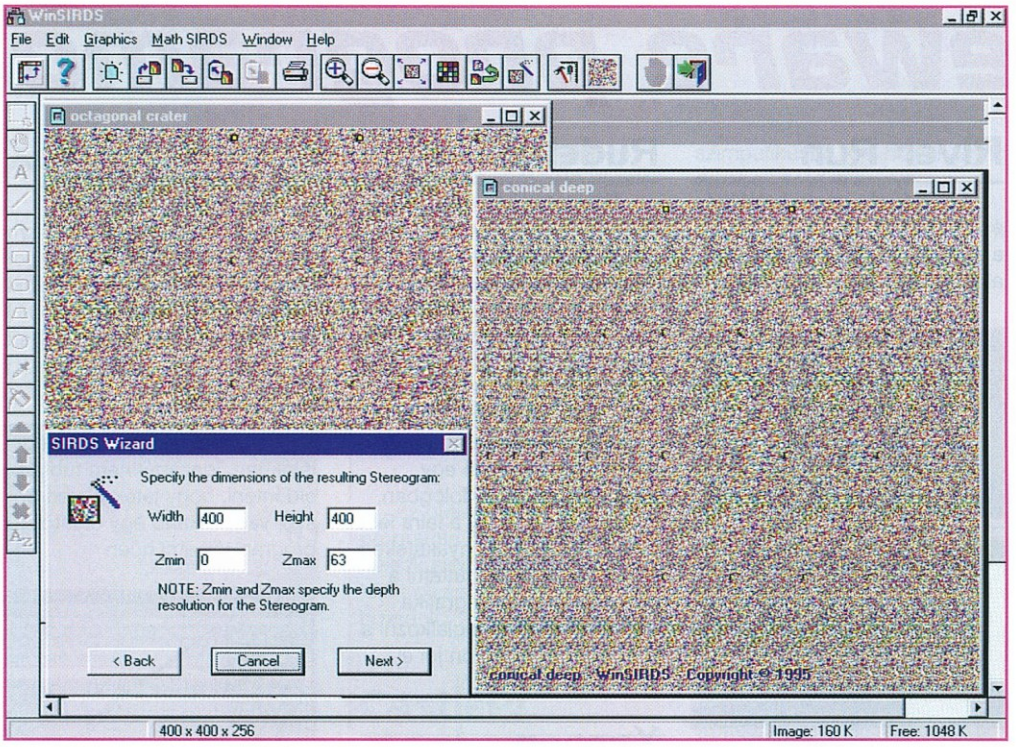


WinSirds

Annak idején, úgy 1-2 évvel ezelőtt nagyon népszerűnek számítottak a 3D-s képek. Volt aki látta őket, volt aki nem, mindenesetre mindenki meredő szemekkel nézte a kiakasztott pacákkal vagy jobb esetben valamiféle texturával tarkított alkotásokat. Nos, az őrület múlóban van, legalábbis nálunk, de ennek ellenére ajánlok most egy programot mindazoknak, akik szeretették a 3D-s képeket, vagy pedig egyáltalán nem ismerték a technikát. Kiinduló képként itt is egy tetszőleges BMP képet kell használnunk, de lehetőségünk van arra, hogy a program által generált futurisztikus techno képeken erőltessük a szemünket. A használt texturát is beállíthatjuk természetesen, illetve minden olyan paramétert ami a kép elkészítéséhez szükséges. Nagy segítségünkre lehet még egyébként a SIRDS Wizard is, mely végigkalauzol minket a képnézegetés rejtélyein.

CompuPic 32

Első látásra a Compupic egy szokványos képnézegető programnak tűnik, mely nagyon sok (31) kép, video és audio formátumot ismer, azonban ha egy kicsit beljebb tekintünk a programba, akkor látni fogjuk, hogy igencsak kitettek magukért a program készítői. Legjobban talán az tetszett, hogy egy kis image képet generál a program a képekhez, így rögtön a directory megjelenésekor látni fogjuk a képeket. Ennél még egy fokkal hasznosabb az, hogy lehetőségünk van arra, hogy index file-t generáltassunk a programmal, mely segítségével egy pillanat alatt megtalálhatjuk



preview kép mutatása, mely egy 320x200-as kép esetében majdnem ugyanakkora, mint a teljes kép. Egyszóval nem az igazi, bár az egyszerűsége sokaknak tetszeni fog, és ez használhatóvá is teszi.

Ice View

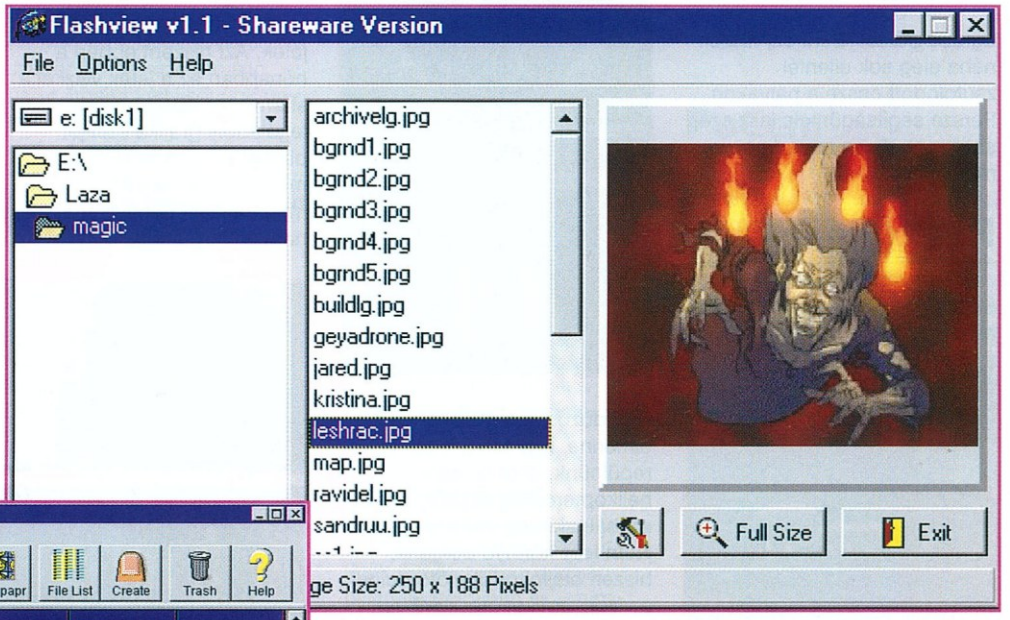
Utolsó csemegéznivaló programunk a hónapban az ICE View lesz. Érdekes a program szemlélete, hiszen egy teljesen külön ablakban történik a kép megnézése és a navigálás.

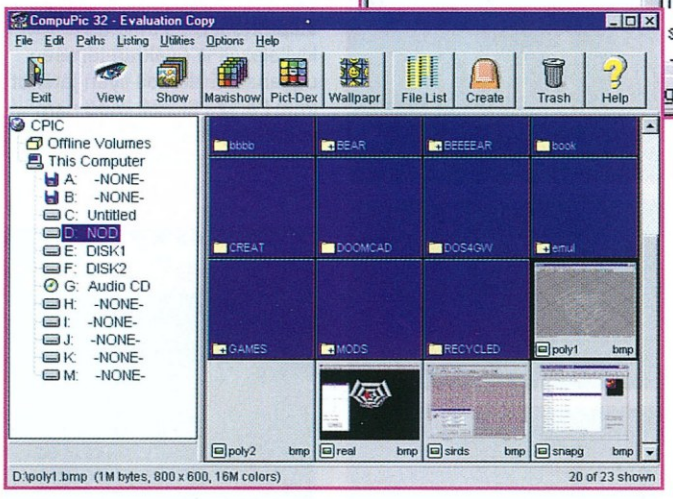
Nagyon sok hasznos funkciója is akad a programnak, melyet csak hosszas tanulmányozás után sikerült elsajátítani. A betöltött képekkel egyszerűbb manipulációkat is elvégezhetünk, ha erre van szükségünk.

a keresett képet mondjuk egy csurom képekkel teli CD-n, melyre learchiváltuk egy-két év képeit. Egy pár beépített extra funkciót is találunk a programban, hiszen van itt screen-saver-től kezdve képlopó részig minden.

Galt EZ Viewer

Úgy látszik így a cikk vége felé már higulni látszik a felkínált programok minősége, hiszen az EZViewer egyáltalán nem ragadta meg a





beépített Full Size funkció elég kreténül van megoldva, mivel egy külön ablak nyílik a teljes kép megtekintésére, mely nyitva is marad a többi kép nézegetése közben. Ez nem lenne baj, azonban ilyenkor kissé feleslegesnek tűnik a

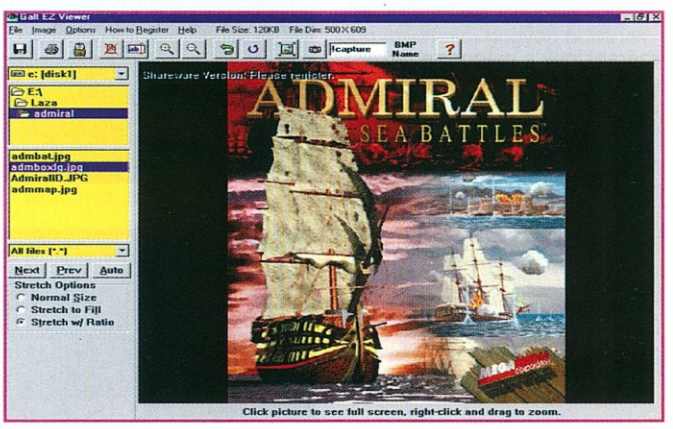
Az Ice View sem rossz program, csak egy kicsit körülményesnek éreztem, mondjuk egy ACDSee-hez képest.

Bear™

fantáziámat. Igazából csak egy igen lassú, de legalább ronda képnézegetőről van szó, mely bonyolultan tudja csak elvégezni azt, amit társai egy pillanat alatt megcsinálnak. Ráadásul igazából nem is tudok olyan beépített funkcióról számot adni, mely nagyon különleges lenne a programban. Egyszóval felejthető.

FlashView

Eleinte tetszett a FlashView, azonban hamar kibuktak a hátrányai. Először is nevéhez képest nem igazán kapkodja el a dolgokat, másrészt pedig a



Shareware programok

Abmis the Lion

Egy oroszlán és kalandjai. Tipikus platform játékkal van dolgunk amikor ezt a programot nézegetjük, hiszen minden olyan jellemző dolog megtalálható benne, ami ilyenkor szokásos. Egyébként a kedves figura (mármint az oroszlán) is nagyon jellemző az ilyen játékokra. Mindenesetre számos feladat vár ránk, melynek természetesen a többsége ügyességi lesz. Sok

ugrabugrálást jelent ez, hiszen néha elég sok ellenfél zsúfolódott össze a pályákon. Persze segítségünk is lesz szép számmal, de ez maradjon meglepetés.

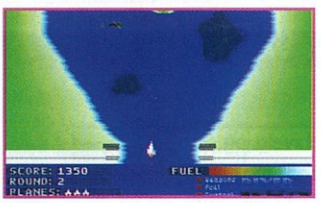
Renxo

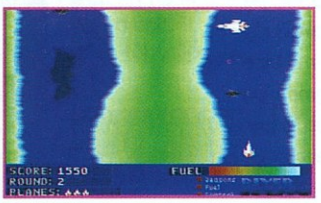
Platform ügyességi játék. Sajnálatos módon úgy látszik a program készítői eltévesztették a dolgot, hiszen egy olyan programot készítettek, ahol a bonus összegyűjtendő tárgyak között egymás mellett

szerepelnek a mágneslemezek, az uborkák és az egerek (mármint számítógépes). Ha ezt az apró baklövést nem számítjuk, akkor egy közepes szintű és tudású platform játékkal számíthatunk, mely inkább az összegyűjtendő tárgyak számára és nem a minőségre helyezi a hangsúlyt. De azért nem kell elkeseredni, nem olyan rossz a helyzet.

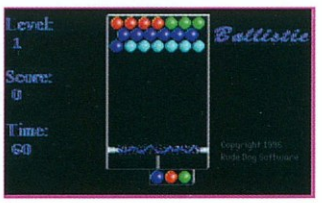
River Run

Lövöldözős game hajókkal és repülőkkel. Ha szebb lenne a grafikája ennek a játéknak, akkor még talán a komolyabb





lövöldözős kategóriában is elmenne. Egy folyó felett kell repülnünk, ahol is hajók, helikopterek és repülők próbálnak meg utunkba állni. Nem lesz könnyű dolgunk, hiszen olajfoltok is előfordulnak a vízen, amiket messziről fel kell robbantanunk, mert különben alattunk gyulladnak ki. A hidakkal is meg fog gyűlni a bajunk, hiszen ezeket is fel kell robbantanunk ahhoz, hogy célba érhessünk.

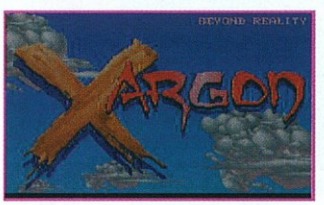


Rudeball

Játéktermi konverzió. Nagyon ötletes és nem utolsósorban igen nagy ügyességet és koncrációt igényel ez a logikai játék. A megjelenő színes golyókat úgy kell irányítanunk, hogy ha lehetséges, akkor 2 hasonló színű golyó mellé érkezzen le, ezáltal azokat és saját magát is eltüntesse. Egyetlen egy segítségünk van a dologban, méghozzá az, hogy a falra lehet passzolni, így elég nyakatekert helyekre is el lehet juttatni a golyókat. A primitív grafika ellenére érdemes foglalkozni a játékkal, mert nagyon jól el lehet vele szórakozni.

Xargon

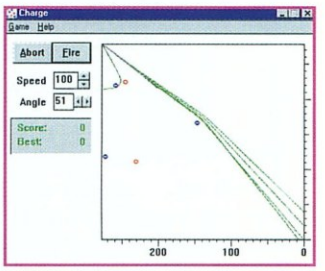
Egy nagyon profi platform játék. Azt hiszem ebben a hónapban ez a játék viszi el a shareware kategóriában – legalábbis grafika szintjén – a pálmát. Profi szintet vereget a megvalósítás, azonban sajnos maga a játék nem sikerült olyan nagyon fergetegesre. Nem azt



mondom, hogy nem jó, de valahogy hiányzik belőle az élet, nincs meg a lendülete. Persze azért lehet vele jókat játszani, hiszen a rengeteg összegyűjtendő dolog és a bonus pályák, mind mind jó szórakozást kínálnak.

Charge

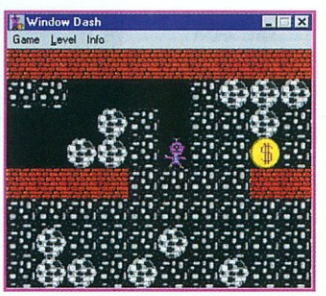
Vonzások és taszítások egy játékban. Igazából nem tudtam eldönteni, hogy játékról van e szó, vagy inkább egy oktató programról, ami hűen

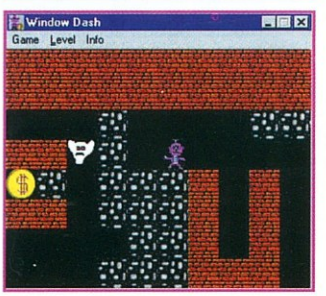


szimulálja a fent említett problémát. Nos, ezt mindenki eldöntheti önmaga, nekem speciel tetszett a program, hiszen valami újat próbált nyújtani.

Windash

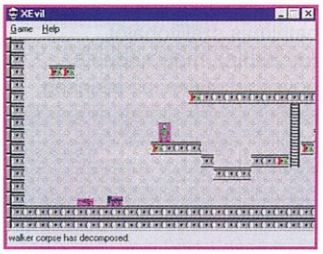
Ismét egy Boulder Dash klón. Ezúttal már tényleg nem tudom, hogy mit meséljek erről a programról, hiszen itt már tényleg semmi újat nem tudnak bemutatni a programozók, az alaptörténet, de még a kivitelezés is gyakran teljesen ugyanaz. Érdemes ilyen játékot írni? Persze akinek még nem volt ilyen programja, az valószínűleg ennek is örülni fog.

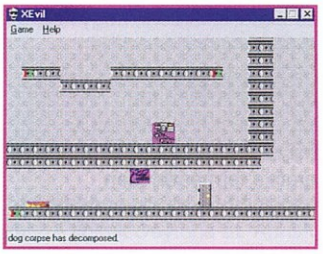




Xevil

Robotos platform game, mely valószínűleg nem nagyon fog tetszeni nektek, hiszen első látásra nem egy nagy durranás. Ha elfelejtitek ezt, akkor viszont nagyon kellemes játékot ígér a game. Vigyáznunk kell a

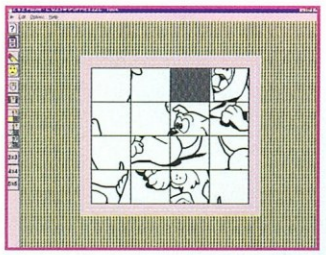


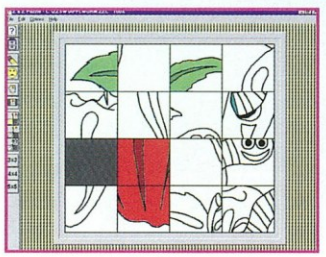


pályákon felbukkanó alienekre és egyéb rondaságokra, hiszen nagyon könnyen meghalhatunk. Szerencsére extra fegyvereket is találhatunk, mégpedig nem is kis számban. A csúnyácska grafika remélhetőleg nem fogja senkinek a kedvét elvenni a játéktól.

ZZpuzzle

Egy nagyon szépen kivitelezett puzzle játékot ajánlok most mindenkinek. A játékba több típust is választhatunk. Egyrészt lehetőségünk van az elemek tologatásával cserélgetni a képdarabokat, valamint arra is





van lehetőség, hogy teljesen szabadon összerakható puzzle-t válasszunk. Kisebb és nagyobb méretű képek is előfordulnak a játékban, mindenki kiválaszthatja a neki szimpatikusat. A jó helyen lévő darabok eredeti színükben fognak pompázni, a kép összerakása után pedig jutalom animációt kapunk.

Nem csak a fiatalabb korosztálynak, hanem mindenkinek ajánlom ezt a kedves játékot.

Bear™

Oldies szemezgető

Az oldies rovat 50 programja közül ajánlunk most nektek egy-két apróságot, főleg olyanokat, ami közel áll hozzánk.

CastlePC

Egy ősöreg játéktermi játék konverziója, mely azonban nagyon profi. A játék pedig szuper. A kör közepén álló nagy űrhajót kell kilőnünk úgy, hogy eltüntetjük a körülötte lévő pajzsrétegeket. Azonban van turpisság is, hiszen a pajzs kinyitásával a belső hajó is tud tüzelni, így igencsak fel

kötnünk a gatyánkat, ha le akarjuk lőni. Persze ha sokat totojázunk, akkor a pajzs visszanő. Egyszóval cool!

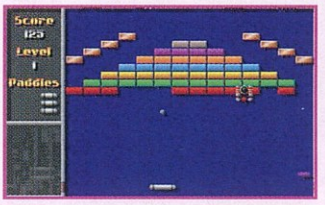
CKong

Egy igazi Donkey Kong. Ez a program az általam látott legteljesebb (és legjobban hasonlító) Donkey Kong utánzat. A grafika szinte teljesen ugyanaz, a játék

menete pedig szintén erőteljes hasonlóságot mutat az eredeti programmal. Mindenki kérdezheti, hogy miért olyan nagy szám ez? Gondolom mindenki látott már rosszul sikerült konverziókat, nos ez nem az.

Enoid

Egy profi faltenisz. Nem tudom, hogy az Enoid mennyire oldies program, azonban azt mindenképpen el kell ismerni, hogy nagyon profin megcsinálták az alkotók. A szokásos lehulló tárgyak tömkelege mellett ellenfelek is előfordulnak, ami ugyebár sokkal kellemesebbé és nem



utolsó sorban nehezebbé teszi a játékot. Az Enoid mindenesetre alkalmas arra, hogy megemlékezzünk a falteniszek dicső csapatáról.

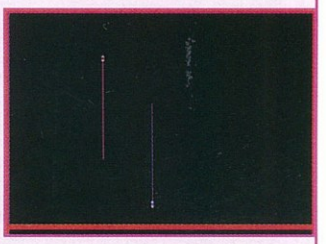
Galaxians

Egy régi időket idéző űr játék. Elérkezett az igazság pillanata hölgyeim és uraim. Azt hiszem ilyen játékot (vagy legalábbis valami hasonlót)

mindenki látott már, és játszott is vele a régi szép időkben. Ez volt az a játék ami mindenhonnan visszaköszönt rengeteg verzióban, többek között most is.

LigthCycles

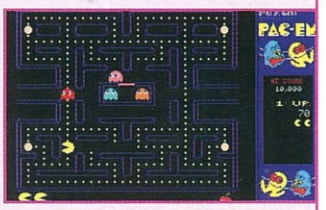
Tron koppintás. Azt hiszem lassan több Tron klónt láttam már, mint ahány csillag van az égen. Persze ez lehet hogy így túlzás, azonban az valószínű, hogy az ifjú programozó



titánok első dolgai között szerepel egy Tron klón megírása. Mint például ez.

PaCem

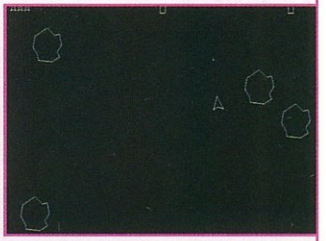
A PAC-MAN klón. Azt hiszem ez is tipikusan az a program amit muszáj ismernünk, hiszen kis sárga



pöttyzabáló barátunkat ismeri a világ, így azok sem maradhatnak ki a szórásból, akik eddig nem találkoztak vele.

Rocks

Ugye ismeritek ezt a játékot? Valószínűleg ez is az elsők között volt, hiszen betéve lehet már tudni, hogy mikor bukkannak fel a sziklák, mikor jön az űrhajó, hogyan hullanak



darabjaira a követ. Egyszóval meg kell ismerned!

Fallen Heaven

A stratégiai játékok áradatában csak nagyon ritkán találhatunk olyan programot, amelyik szinte azonnal felkelti a tesztelő figyelmét. Amikor megkaptam a Fallen demoját nem is gondoltam volna, hogy a vizsgáimat félretéve egyből rávetem magam a játékra. Hiába, senki sem lehet tévedhetetlen. A demo alapján elég valószínű, hogy nagy durranás lesz a program. Tulajdonképpen nincs másról szó, mint egy újabb X-Com klónról, de ennek a kivitelezése igencsak jóra sikeredett. A kerettörténet nem egy nagy dolog, de nem is ez a lényeg, maga a harcrendszer volt ami igazán megragadott. Végre egy cég, amelyik nem Warcraft-ot és Red Alert-et akar csinálni. A stratégiai rész két fázisra lett osztva. Az elsőben (stratégiai) építhetünk, fejleszthetünk és pozicionálhatjuk az egységeinket. A másodikban (taktikai) pedig maga a harc folyik. Három szereplős a játék. Mi vagyunk természetesen az emberek (jók), az ellenfeleink a Taurus-ok (rosszak). A cél a másik teljes megsemmisítése, már ahogy ez lenni szokott. A két küzdő között állnak a neutral provinciák (semlegesek), akik nem kedveznek egyik félnek sem. Persze ez nem jelenti azt, hogy egy óvatlan pillanatban ne lehetne őket annektálni.

Minden egyes bolygó fel van osztva provinciákra. Ezek lehetnek gazdagabbak vagy szegényebbek. Természetesen érdemes inkább a zsírosabb területeket elhalászni a rosszfiúk orra elől. Mint minden valamirevaló stratégia játékból, innen sem hiányozhat a fejlesztés. A fejlesztés pontokat is a provinciák arányában kaphatjuk meg. Ha elég ügyesen gazdálkodtunk, akkor hamar az ellenség fölé kerülhetünk technikai szinten (amit persze a számbeli fölényével gyorsan ellensúlyoz). Javíthatunk az egységeink páncélzatán, fegyverzetén és mozgékonyságán. Nagyon tetszett a demo-ban, hogy remekül ki lehet használni az összes egységet. Gondolok itt elsosorban a gyalogos egységekre. Más stratégia játékokban ezekre az olcsóbb egységekre csak az ágyútöltelék dicstelen szerepe jutott. Itt azonban egy ranger már messziről ki tudja lőni a nemkívánatos elemeket viszonylag jó hatékonysággal. Minden egyes egységnek megvan a maga előnye és hátránya, amit ha kihasználunk akkor előnyre tehetünk szert az ellenféllel szemben. Külön öröm, ha elfoglalunk egy ellenséges provinciát és megkapunk, egy az ellenség által kifejlesztett harci egységet. Persze ezeknek az ára igencsak borsos, mivel a hatékonyságuk sokkal jobb mint a mi fegyvereinké.

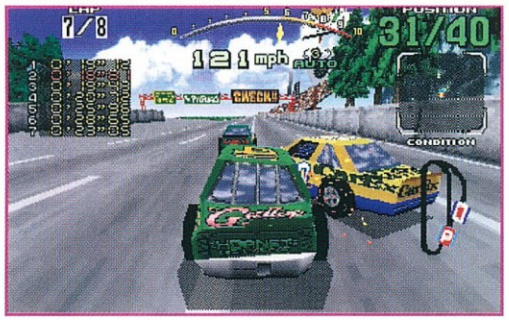
A hagyományos fegyverrendszereken kívül lehetőségünk lesz kifejleszteni speciális járműveket is. Itt elsősorban a légpárnás egységek kifejlesztéséről van szó. Ezek a járművek képesek vízen, havon és a kanyonok között is közlekedni. Nem beszéltem még arról, hogy hogyan lehet megtámadni egy szomszédos tartományt. Erre a célra kifejlesztettek egy hatalmas szállítóhajót (dropship), mely képes 8 egységet átvinni az ellenség területére. Persze ha netán több szállítóhajóval támadunk egyszerre, akkor az esélyünk a győzelemre is a többszörösére növekszik. Érdemes a fő támadások előtt egy gyengébb csapatot kiküldeni, hogy kikémleljék az ellenfelek haderejét. Az egységek és épületek száma több mint 20-20. Csak rajtunk áll, hogy milyen haderőt állítunk össze. A grafika természetesen nagyfelbontású, de manapság ez már alapkövetelmény. Persze csak Win95 alatt fut a program (ki tudja miért), de ez nem okozott igazán nagy lelki traumát még nekem sem.

Mindent összevetve a Fallen Heaven egy remek játék lesz, és érdemes lesz vele néhány hetet elbíbelődni, legalábbis ez a demo ezt mutatja.

Mocsy

Daytona

GENTLEMEN! START YOUR ENGINES! Hangzik immár nem csak az arcade-ek alatt, hanem az otthoni szobákban is. Ez pedig egyet jelent azzal, hogy itt a Sega, PC-s sorozatának újabb "ékköve" a Daytona. Talán mindenki emlékszik a '95-ös év elsöprő sikerű autóversenyére, ami sokáig arról volt híres a játéktermekben, hogy még a gép közelébe se lehetett jutni, akkora tömeg állta körül a két össze linkelt Daytona-át. Annak idején egyszerűen nem fért a fejembe, hogy lehetséges ilyen gyönyörű grafikát, ekkora sebességgel mozgatni, még akkor is ha figyelembe vesszük, hogy itt mégiscsak a Sega célhardware-es konzoljáról (M2 modell) van szó. Azóta persze szépen-lassan eljárt az idő mind az M2-es, mind a Daytona felett, de az azért mégsem lehet véletlen, hogy minden nagyobb játékteremben a mai napig ott találjuk a sarokban régi kedvencünket. De minek is köszönheti ezt a sikert? Többen úgy vélekednek, a Daytona "recept" titka az egymás elleni küzdelemben keresendő. Bár realitásról nem igazán beszélhetünk (hogy csak egy példát említsek, a gép szinkronizálja a játékosokat, nem lehet meglépni, mindig az utolsó kocsi lesz a leggyorsabb.), valóban nagyon élvezetes a másik feltrancsírozása a palánkra. Ennek ellenére elég nagy bukásnak számít a Daytona PC-n, több okból is.



Az első a sebesség, amin persze már meg sem lepődök, hogy egy 133-as Pentium, a Windows alatt "vadállat" Hercules-sel már nem elegendő a dicsőséghez (SVGA). Azért itt alapul vehetjük, hogy a Screamer2 egész tűrhetően ment nagy felbontásban, ez a Daytona-ra még véletlen sem igaz. A másik a program régi betegsége az, hogy nagyon együtt van a mezőny, ez otthon még idegesítőbb, hiszen kevés családba van két- három összekötött Pentium az egymás elleni versenyekhez. El kellene már gondolkodni a Sega-nak, hogy mi értelme van egymás után piacra dobálni a régi nagysikerű játékait a PC-s piacon. Régen ha meghallottam, hogy valami Sega fejlesztés, az szinte biztos garancia volt, hogy minőségi, jó játék lesz, ez a renomé az, ami előbb-utóbb elkopik a Sega PC sorozattal.

Shoebaron

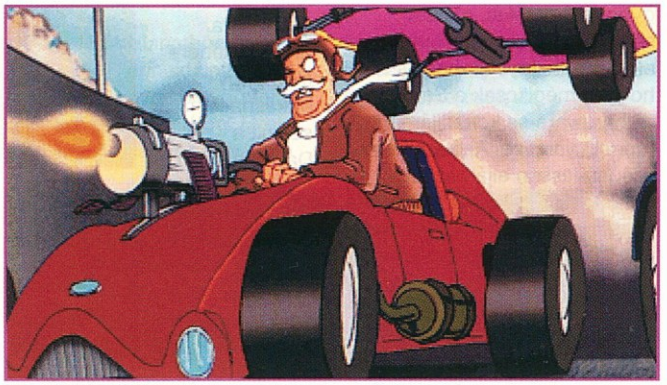
Sega Rally

Alaposan kijutott a Sega átiratokból a februári CD GURU-nak. A Daytona és a Sonic után itt a harmadik "klasszikus" a Sega Rally. Mondanom sem kell, hogy ő is a játéktermekben debütált, majd jött a Saturn-os átirat, lassan pedig nyakunkon a teljes PC-s változat. Néhány apróságtól eltekintve (két másodperc alatt gyorsulunk százra) a program remek szimulátor, aki vezetett már, itt az utakon ismerős törvényekkel fog találkozni. Hogy ez jó vagy sem, az megítélés kérdése, szerintem nem sok élvezet van abban, ha az ember száguldozik közben pedig csak elvétve találkozik vetélytársakkal. Emlékszem miközben állandóan ezt hangoztattam valaki szívélyesen felvilágosított, hogy ez egy rally szimulátor. A rally pedig pontosan erről szól, tetszik vagy sem. Akkor belenyugodtam, hogy a maga kategóriájában (rally szimulátor) a Sega Rally igen is egy értékes darab, kíváncsian vártam hát a PC-s demot. Egész addig míg be nem töltöttem, reménykedtem abban, hogy végre megtörik a jég, és ez lesz az első igazán kiemelkedő SEGA játék, ami legrosszabb esetben is a Saturn színvonalát fogja hozni. Nos reménykedni azt szabad, de már a bevezetés is olyan silány volt, hogy kis híján kikapcsoltam a gépet. Erőt véve magamon, rányomtam a start race feliratra, de az egész csak arra volt jó, hogy tovább szitkozódhattam, immáron a frame rate miatt. Ami éppenséggel katasztrofális volt, kicsit még a Daytona-t is felülmúlva. Remélem, hogy sokan olvasgatták a PC Guru utolsó két tesztrovatát, ahol bővebben foglalkoztunk a 3Dfx-el (3Dgyorsító kártya), mint a jövő egyik lehetséges befutójával. Ott a Monster Truck Madness egy kis ízelítő volt, milyen is az, ha egy autós játék 30f/s-al fut, ehhez képest majdnem elsírtam magam a Sega Rally-n. A végére csak Mocsy szavai jutnak eszembe: soha ne ítélj elhamarkodottan egy demo alapján. Ebből nekem a mai tanúság, hogy Sega Rally PC-s átirata borzasztó gyengének tűnik, de állok elébe, hogy csupa jó dolgok írja a teljes változatról. Attól félek csupán, hogy az "előadás" el fog maradni.

Shoebaron

Street Racer

A PC-k teljesítményének a növekedésével egyre inkább lehetőség nyílott arra, hogy igazán színvonalas autóverseny jelenjen meg. Egyre-másra jelentek meg a jobbnál-jobb szimulátorok. Gondoljunk csak a két Screamer-re vagy Del egyik kedvencére, az F1GP2-re. Ezek elég kellemes kis autóversenyek, azonban van egy iszonyatos hátrányuk. Igen bika gép kell ahhoz, hogy az oly fontos sebesség feeling-et elérjük. A Screamer-ek is csak egy Pentium 200-on futnak igazán sebesen, az F1GP2 pedig még azon sem. Tudták ezt a kisebb cégek és azzal is tisztában voltak, hogy nem mindenki engedheti meg magának ezeket a méregdrága erőműveket. Gondoltak tehát egy nagyot és úgy határoztak, csinálnak egy olyan autóversenyt, ami prímán fut a



kisebb teljesítményű gépeken is. A World Fever Rally volt az első ebben a sorozatban, mely egészen tűrhetően futott egy

mezei 486-oson. Azóta azonban eltelt egy év és a Pentium 100-as lett az alapgép. Nem is csoda, hiszen az AMD 100-asai ár/teljesítmény arányban messze verik az Intelt. Kihozták tehát a Street Racer-t, mely elsősorban a nagyfelbontású grafikájával tűnik ki a sorból.

Igen érdekes, egyedi módon oldották meg a mozgatást. Nem az autót forgatják, hanem a körülötte található tájat. Igazából nem értem, hogy ez mire jó, a lényeg az, hogy működik a dolog. Az irányítással voltak csak igazából gondjaim, mivel szinte minden akadályt eltaláltam (pedig nem az a cél). Kis gyakorlással azonban egész jó köröket lehet futni, de van egy olyan sanda gyanúm, hogy nem ez lesz az a program, ami megszeretteti velem az autószimulátorok kissé távoli világát. Mindenesetre aki szereti az ilyen könnyű kis kikapcsolódást ígérő dolgokat, az vessen rá egy pillantást, hátha tetszeni fog neki. Annyit viszont megér!

Mocsy

Last Minute játékok

Ezentúl rendszeresen találkozhattok ezzel a záró kis fél oldallal, mely arra szolgál, hogy az utolsó pillanatban felkerülő jobb demok is kapjanak valami kis helyet az újság oldalain. Ne számítsatok itt komolyabb írásokra, inkább csak néhány képet mutatunk a friss újdonságokról.

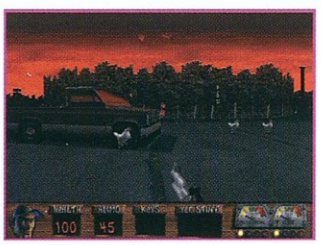
Emperor of the Fading Sun

Egy körökre osztott stratégiai játék bújik meg a furcsa cím mögött, mely valószínűleg sokaknak jelent

majd örömöt. A techno beütésű játékban a szokásos hexaszerű lépésmóddal kell megközelítenünk ellenfeleinket.

Redneck Rampage

A fun és főleg poénos játékok kedvelőinek nagyon fog tetszeni a Redneck Rampage, talán az utóbbi idők egyik legjobb poénjait felvonultató alkotás. Az alap egy DOOM



(vagy Duke Nukem) klón, mely azonban messze van már az eredeti alkotástól, hiszen akár 1600x1200-as felbontásban is képes működni.

Slamtilt

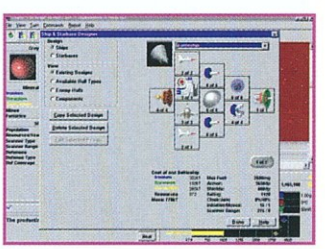
Aki volt Amiga közelben, az nem is vitathatja, hogy az Amiga mindig is nyerő volt a flipperek tekintetében. Nos, itt a csoda flippper PC-s verziója, mely sokkal jobban sikerült mint azt várni lehetett volna, a WIN95 áldásos tevékenységét ismerve. Mindenki kipróbálhatja most az egyik pályát.

Age of Sail

A vitorlák kora elevenedik meg a képernyőn a játékban. Hosszú csatákat vívhatunk itt a vitorlás hajókkal, különféle lövedékeket küldözgethetünk egymásra. A játék alapvetően inkább a stratégiára helyezi a hangsúlyt, de persze az ügyességnek is nagy szerepe van a játékban.

Start!

Egy másik Empire alkotás demoja, egy tisztán űrstratégiai



játék, nem sok extra grafikával, viszont remek felépítéssel.

Bear™

AKCIÓ!

Kedvezményes akciót hirdetünk azok között, akik véletlenül lemaradtak volna valamelyik régebbi számunkról. Az árakat megpróbáltuk kicsit visszafogni így elég tûrhetõ dolgok jöttek ki. Persze továbbra is él elõfizetési akciónk is, mely keretein belül kedvezményesen 5250 FT-ért lehet elõfizetni a következõ 6 CD GURU számra.

A megrendeléseket és a elõfizetéseket a kõvetkezõ címen lehet megejteni:

CD GURU 1399 Budapest, Pf. 701/765

Fenti kedvezmény kizárólag a kiadónál történõ megrendelések esetén érvényes!

750 ,-

800 ,-

850 ,-

JÁTÉKDEMOK

A10 (WIN)
ACE VENTURA (WIN)
AIR WARRIOR 2 (WIN)
ALEXANDER GREAT BATTLES (WIN)
AGE OF SAIL (WIN)
BACK TO BAGHDAD (D)
BLAM MACHINEHEAD (D)
BLAST CHAMBER (WIN)
BANZAI BUG (WIN)
CAVEWARS (D)
DAYTONA (WIN)
DESTRUCTION DERBY 2 (D)
CRAZY DRAKE (D)
ECSTATICA 2 (WIN)
EITRIS (D)
EMPEROR OF THE FADING S. (WIN)
F22 (WIN)
FALLEN HAVEN (WIN)
FIGHTER DUEL SE (D)
FULL TILT 2 (WIN)
G-NOME (WIN)
GUIMO (D)
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 (WIN)
HELICOPS (WIN)
MAGIC THE GATHERING (WIN)
MARBLE DROP (WIN)
NEVERHOOD (WIN)
OBSIDIAN (WIN)
ODDBALLZ (WIN)
POCOMAN (WIN)
POWER RANGERS (WIN)
REBEL DECADE (D)
REDNECK RAMPAGE (D)
ROCKET JOCKEY (WIN)
SEGA RALLY (WIN)
SIMCITY NETWORK ED. (WIN)
SIM COPTER (WIN)
SIM GOLF (WIN)
SINK OR SUB (WIN)
SLAMTILT (WIN)
SONIC THE HEDGEHOG (WIN)
SOULTRAP (WIN)
STREET RACER (D)
STAR COMMMAND REVOLUTION (D)
STAR KILLER (WIN)
STARS! (WIN)
SURFACE TENSION (D)
TOONSTRUCK (D)
VIRTUA SQUAD (WIN)
WARDIARY (D)
XS - SHIELD UP (D)
ZPC (WIN)

SHAREWARE JÁTÉKOK

ABMIS THE LION (D)
RENXO (D)
RIVER RUN (D)
RUDEBALL (D)
XARGON (D)
CHARGE (WIN)
WINDASH (WIN)
XEVIL (W)
ZZPUZZLE (W)

Meglepetésként 50 oldies shareware játék a CD-n.

VEGYES PROGRAMOK:

Movie:
Magic the Gathering Battlemage
Unreal

Cheat, patch és editor 28 programhoz

WADS:
Quake, RED ALERT, Warcraft 2

Lemezújságok:
Solaria 97/01
Pergamen 1
Pergamen 2

Hazai termés:

Diemond
Lcdworks
Mine
Noomor
Panic

SHAREWARE KOMOLYSÁGOK:

Screensaver kollekció:

Aquarium
Chicken
Cristmas
Dancing Bear
Kaleidoscope
Lights
Mover

Felhasználói programok:

3DBENCH (DOS)
Perfect Test (W95-DOS)
Directx 3 (W95)
LviewPro (W95)
New Beat Trancemission (W95)
Tbav '95 (W95)
Skymap (W95)
CPU Monitor (W95)
CDWorx (W95)
Street Graphics (W95)
AcdSee (W95)
Compupic (W95)
Deckedit(W95)
EZView (W95)
FlashView (W95)
Gif Contruction Set (W95)
IceView (W95)
PolyForm (W95)
RealView (W95)
WinSIRDS (W95)

Another CD Player (D)
Bobby (D)
CD-V Audio CD Player (D)
CDgrab (D)
Catdisk (D)
CDDA (D)
Screen Dancer (D)
Digitrakker (D)
Filex (D)
File Manager Pro (D)
Genesis Commander (D)
Multi Module Player (D)
Liquid tracker (D)
VIC20 emulator (D)
Shrink XM modules (D)
TextPaint (D)
Virtual CD Player (D)
ZUK Mandelbrot/Fractal Viewer (D)

Turkáló - 500 utility a következő témakörökben:

Turkáló - Batch
Turkáló - Blanker
Turkáló - Communibation
Turkáló - Graphics
Turkáló - Printer
Turkáló - SoundBlaster
Turkáló - Utility
Turkáló - WAV